BARCO PROJECTION

BARCOIQ GRAPHICS 210L/350/500

R9010130
R9002930
R9010190

MANUAL DEL USUARIO

03112003 R5976367S/08

Revisión de producto

Versión de Software: V1.4

Barco nv Intelligent Displays
Noordlaan 5, 8520 Kuurne
Teléfono: +32 56.36.82.11
Fax: +32 56.35.86.51
E-mail: presentations.bid@barco.com
Visite nuestra web: www.barco.com

Impreso en Belgium

Copyright ©

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de este documento puede ser copiada, reproducida, traducida o almacenada o introducida en un sistema de recuperación sin el expreso permiso escrito de Barco.

Federal Communication Commission (Declaración FCC)

Este equipo se ha verificado y cumple con las normas establecidas para dispositivos de Clase A, de acuerdo con las especificaciones de la Parte 15 de las Reglas de la FCC. Estas reglas están destinadas a asegurar una protección razonable contra interferencia de radio y televisión en las instalaciones residenciales. Este equipo genera y utiliza energía de radiofrecuencia y si no se instala de acuerdo con las instrucciones descritas en este manual, podrían producirse interferencias en la recepción de señales de radio. Si la operación de este equipo en un área residencial causa tales interferencias, se aconsejo al usuario que corrija estas interferencias mediante una o varias de estas medidas:

Instrucciones para el usuario :

Si este equipo causa interferencias perjudiciales a la recepción de televisión o radio, se aconsejo al usuario que corrija estas interferencias mediante una o varias de estas medidas:

- Cambiar la orientación o ubicación de la antena receptora.
- Alejar el equipo del receptor
- Conectar el equipo a una toma de corriente situada en un circuito distinto al del receptor.
- Fijar las conexiones de los cables mediante los tornillos de fijación

El uso de cables blindados está requerido para cumplir con las normas de la Parte 15 de las Reglas de la FFC y con la norma EN55022.

Garantía y Compensación

Barco ofrece una garantía con respecto a la perfecta manufacturación como parte de los términos de la garantía legalmente estipulados. A la recepción, el cliente debe inspeccionar inmediatamente todas las mercancías entregadas por daños que pudieran haber ocurrido durante el transporte, al igual que si hubiera fallos de materiales y de manufacturación, se debe informar inmediatamente a Barco por escrito de cualquier anomalía.

El periodo de garantía comienza a regir desde la fecha de transferencia de riesgos, y en caso de sistemas especiales y programas de software, a contra de la fecha de puesta en servicio, a más tardar, 30 días después de la transferencia de riesgos. En caso de un aviso justificado de queja, Barco puede reparar el fallo o suministrar su reemplazo, según decida, dentro de un periodo conveniente. Si estas medidas demuestran ser imposibles o inútiles, el cliente puede solicitar un descuento en el precio de compra o la invalidación del contrato (redhibición). Todas las otras quejas, especialmente aquellas relacionadas con la compensación por daños directos o indirectos, y también los daños atribuidos a la operación del software, al igual que con los otros servicios suministrados por Barco, que sean un componente del sistema o de servicio independiente, no van a ser considerados válidos puesto que no se ha probado que el daño pueda ser atribuido a la ausencia de las propiedades garantizadas por escrito, o que se deban a la intención o grave negligencia por parte de Barco.

Si el cliente o terceras partes realizaran modificaciones o reparaciones a los productos suministrados por Barco, o si los productos fueran manipulados de manera incorrecta, especialmente si los sistemas hubieran sido puestos en servicio de manera incorrecta, o si después de la transferencia de riesgos, los productos hubieran sido expuestos a influencias que no se hubieran pactado en el contracto, el cliente no podrá reclamar ningún tipo de garantía. La garantía no cubre los fallos al sistema que se atribuyan a programas o circuitos electrónicos especiales suministrados por el cliente, por ejemplo, las interfaces.

El cliente deberá respetar las condiciones de entorno y también las prescripciones de servicio y mantenimiento especificadas en el presente manual.

Marcas comerciales

Las marcas o nombres de productos mencionados en este manual pueden ser marcas comerciales, marcas registradas o derechos de autor de sus respectivos dueños. Todas las marcas y nombres de productos mencionados en este manual sirven como ejemplo o ilustración y no están intencionados para hacer publicidad de los productos o de sus fabricantes.

TABLA DE CONTENIDOS

1. Notas 5
1.1 Información general sobre la gama iQ 5
1.2 El proyector IQ, versión Praxis 5

2. Embalaje y dimensiones 7
2.1 Contenido de la caja 7
2.2 Embalaje del proyector 7
2.3 Embalaje de la lente 8
2.4 Dimensiones 8

3. Instrucciones de Instalación 11
3.1 Avisos de seguridad 11
3.2 Instrucciones de Instalación 11
3.3 Configuraciones del proyector 12
3.4 Lentes 15
3.4.1 Lentes 15
3.4.2 Fórmulas de lente 15
3.4.3 Instalación de la lente 16
3.4.4 Quitar la lente 16
3.4.5 Limpieza de la lente 17
3.5 Baterías 17
3.5.1 Colocación de las baterías 17

4. Conexiones 19
4.1 Conexión de la alimentación 19
4.2 Conexión de fuentes de entrada 19
4.2.1 Panel de entradas 20
4.2.2 Entradas disponibles 20
4.3 La entrada de 5 cables 21
4.4 Entrada de vídeo compuesto 22
4.5 Entrada de S-vídeo 23
4.6 Interfaz visual digital (DVI) 24
4.7 Entrada de ordenador 24
4.8 Interfaz serie digital (opcional) 25
4.9 Entrada/Salida de audio (opcional) 26
4.10Conexiones de Comunicación 26
4.10.1La entrada RS232 26
4.11Configuración avanzada 27
4.11.1Introducción 27
4.11.2Configuración avanzada de la entrada de 5 cables 27
4.11.3Configuración avanzada de la entrada de S-Vídeo 28
4.11.4Resumen 29

5. Antes de comenzar 31
5.1 El mando a distancia y el teclado local 31
5.2 Terminología 33
5.3 Puesta en marcha 34
5.4 Tiempo de uso de la lámpara 35
5.5 Fallo de lámpara 36
5.6 Ajustes de configuración rápidos 37
5.6.1 Ajuste rápido de la lente 37
5.6.2 Uso del mando a distancia 37
5.7 Dirección del proyector 39
5.7.1 Ajuste de la dirección 39
5.7.2 Visualización y programación de la dirección en el mando a distancia 40
5.8 Manejo del proyector 40
5.9 Zoom Digital 41
5.10Estructura del menú 41
5.11Manejo del menú 42
5.12Manejo de los cuadros de diálogo 42

6. Selección de Entrada (fuente) 45
6.1 Diagrama de flujo 45
6.2 Selección de la fuente de entrada 46
6.3 Vídeo compuesto 46
6.4 Selección de S-Vídeo 47
6.5 El selector de vídeo 48

7. El Menú General 51
7.1 Diagrama de flujo 51
7.2 Pausa 51
7.3 Congelado 52
7.4 Temporizador de standby 53

7.5 Audio (opcional) ... 53
7.5.1 Ajuste de la configuración de audio ... 54
7.5.2 Ajustes de audio ... 55
7.6 Identificación ... 55

8. El Menú Imagen ... 57
8.1 Ajustes ... 57
8.1.1 Contraste ... 58
8.1.2 Brillo ... 58
8.1.3 Color ... 58
8.1.4 Matiz ... 59
8.1.5 Nitidez ... 59
8.1.6 Gama ... 59
8.1.7 Fase ... 59
8.1.8 Reducción de ruido ... 60
8.2 Relación de aspecto ... 60
8.3 Mostrar la resolución nativa ... 63
8.4 Trapecio ... 64
8.5 Temperatura de color ... 65
8.6 Detección del modo fílmico ... 67
8.7 Blanking ... 68
8.8 Balance de entrada ... 68
8.9 AGC en Vídeo ... 73
8.10El control manual de la ganancia ... 73

9. El Menú Herramientas ... 75
9.1 Diagrama de flujo ... 75
9.2 Introducción al PiP ... 76
9.3 Selección PiP ... 77
9.4 Añadir una ventana PiP ... 78
9.5 Eliminar una ventana PiP ... 79
9.6 Configuración PiP ... 79
9.6.1 Guardar una configuración PiP ... 79
9.6.2 Renombrar una configuración PiP ... 80
9.6.3 Eliminar una configuración PiP ... 81
9.7 La opción de menú PiP ADJUST ... 82
9.8 Diagnósticos ... 83

10.El Menú Señal ... 85
10.1Diagrama de flujo ... 85
10.2Modo de conmutación ... 85
10.3Fondo ... 87

11.El Menú Lámparas ... 89
11.1Diagrama de flujo ... 89
11.2Tiempo de uso ... 89
11.3Modo ... 90
11.4Historial ... 92
11.5Puesta a cero del tiempo de uso ... 92
11.6Aviso sobre el tiempo de uso ... 93

12.El Menú Archivos de Imagen ... 95
12.1Diagrama de flujo ... 95
12.2Cargar un archivo ... 96
12.3Auto Imagen ... 97
12.4Editar un archivo ... 98
12.5Renombrar un archivo ... 101
12.6Copiar ... 102
12.7Borrar ... 103

13.Configuración del display ... 105
13.1Presentación a pantalla completa ... 105
13.2La pantalla de inicio ... 105
13.3El cuadro de texto ... 106
13.4Hacer una captura de pantalla ... 106
13.5Posición de la barra de menú ... 107
13.6Posición de la barra de estado ... 108
13.7Posición del control deslizante ... 108
13.8Configuración de AutoImage ... 109
13.9Blanking ... 111

14.El Menú Instalación ... 113
14.1Ajustes de lente ... 113
14.2Dirección de proyector ... 114
14.3Orientación ... 115
14.4Idioma ... 116
14.5Teclas de Acceso Rápido ... 117

14.6Velocidad de transmisión de la conexión RS232 117
14.7Arranque automático 118
14.8Seguridad 118
14.9Cambiar la contraseña 120
14.10Gemini instalado (sólo para sistemas GEMINI CADWALL) 121

A. Limpieza de los filtros de polvo 123
A.1 Filtros de polvo 123
A.2 Limpieza 123

B. Archivos de fuente estándar 125
B.1 Descripción de la tabla 125

Glosario 131

Índice 133

1. NOTAS

1.1 Información general sobre la gama iQ

Tabla de información general

En este manual se describen los gráficos del iQ. Los gráficos de tipo Reality SXGA+ (1400x1050) se describen en el manual R5976693.

Número del producto	Nombre del producto	Número de manual	Espec. de lámparas	Resolución del panel
R9000190	iQ G210L	R5976367	120 W	1,4" : 1024x768
R9010150	iQ R210L	R5976693	120 W	1,4" : 1400x1050
R9010130	iQ G350	R5976367	250 W	1,4" : 1024x768
R9010140	iQ R350	R5976693	250 W	1,4" : 1400x1050
R9002930	iQ G500	R5976367	250 W	1,4" : 1024x768
R9010160	iQ R500	R5976693	250 W	1,4" : 1400x1050

La serie G/R 200/300/400 de 1,3" anterior ofrece las mismas funciones de software (compruebe la versión del software).

1.2 El proyector IQ, versión Praxis

Especificaciones

En este manual se describe los proyectores IQ estándar.

La versión básica del IQ Praxis no incluye ninguna de las siguientes funcionalidades :

- Almacenamiento Logotipo, página 87
- Selector de vídeo, página 48
- Conmutación suave, página 85
- PiP (Imagen en Imagen), página 76

Sin embargo, se puede actualizar el proyector Praxis básico por medio de las opciones de actualización Praxis (que incluyen las funcionalidades mencionadas), adquiribles por separado o en forma de paquetes de actualización.

Paquetes de actualización para el Praxis

	Praxis estándar	Paquete para videoconf.	Paquete para trabajo cooperativo	Paquete para presentaciones prof.	IQ estándar
Almacenamiento Logotipo	No	Sí	Sí	Sí	Sí
Selector de vídeo	No	Sí	Sí	Sí	Sí
Conmutación suave	No	No	No	Sí	Sí
PiP	No	Sí	Sí	No	Sí
Tarjeta Audio/Vídeo	No	Sí	No	No	No

Tabla 1-2
Tabla de resumen de los paquetes de actualización

2. EMBALAJE Y DIMENSIONES

Vision general

- Contenido de la caja
- Embalaje del proyector
- Embalaje de la lente
- Dimensiones

2.1 Contenido de la caja

CEE7

Enchufe europeo para conectar el cable de alimentación a la toma de corriente.

ANSI 73.11

Enchufe americano para conectar el cable de alimentación a la toma de corriente.

Contenido

- 1 proyector (peso ± 12,6 kg o 27,8 lbs)
- 1 mando a distancia +2 baterías
- 2 cables de alimentación con enchufe CEE 7 y ANSI 73.11.
- 1 manual del usuario
- 1 manual de seguridad

2.2 Embalaje del proyector

Modo de embalaje

El proyector está embalado en una caja de cartón. A fin de ofrecer protección durante el transporte, el proyector está envuelto con espuma. A continuación, el embalaje es asegurado con cintas y abrazaderas.

Desembalaje

1. Suelte primeramente las abrazaderas. (imagen 2-1)
2. Retire las cintas. Proceda de la manera que se muestra en la ilustración.
3. Saque el proyector de su embalaje y póngalo en una mesa. (imagen 2-2)

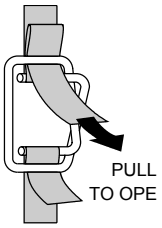


Imagen 2-1

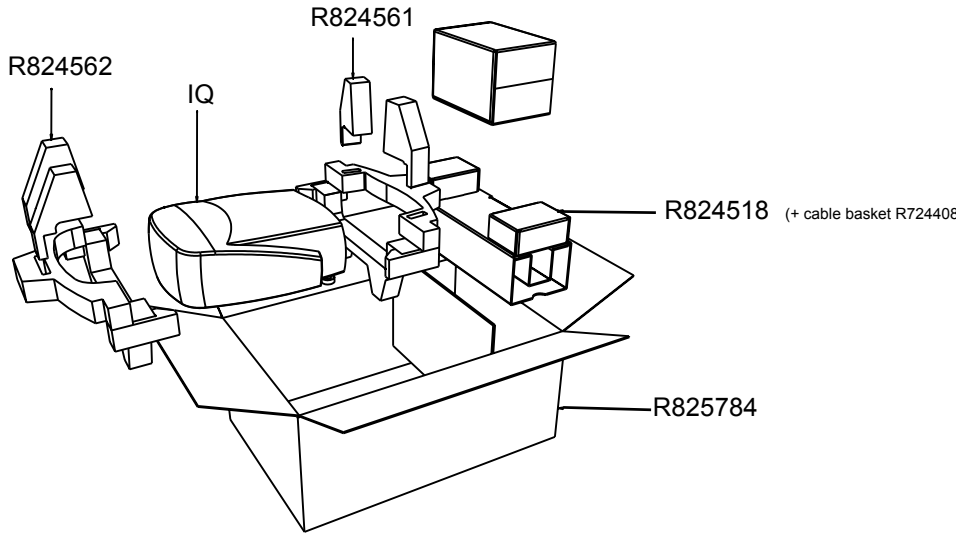


Imagen 2-2

Guarde el embalaje de cartón y el material de embalaje, puede que sea necesario volver a utilizarlo si debe trasladar su proyector. Para una máxima protección, vuelva a embalar el proyector de la misma forma en que lo recibió.

Guarde el embalaje de cartón y el material de embalaje, puede que sea necesario volver a utilizarlo si debe trasladar su proyector. Para una máxima protección, vuelva a embalar el proyector de la misma forma en que lo recibió.

Nunca transporte el proyector mientras la lente está instalada.

Siempre quite la lente antes de transportar el proyector.

2.3 Embalaje de la lente

Modo de embalaje

Las lentes se suministran separadamente.

Están embaladas en una caja de cartón.

Guarde el embalaje de cartón y el material de embalaje, puede que sea necesario volver a utilizarlo si debe trasladar la lente.

Nunca transporte el proyector mientras la lente está instalada.

Siempre quite la lente antes de transportar el proyector.

2.4 Dimensiones

Visión general de las dimensiones

Las dimensiones están indicadas en mm (1 pulgada = 25,4 mm)

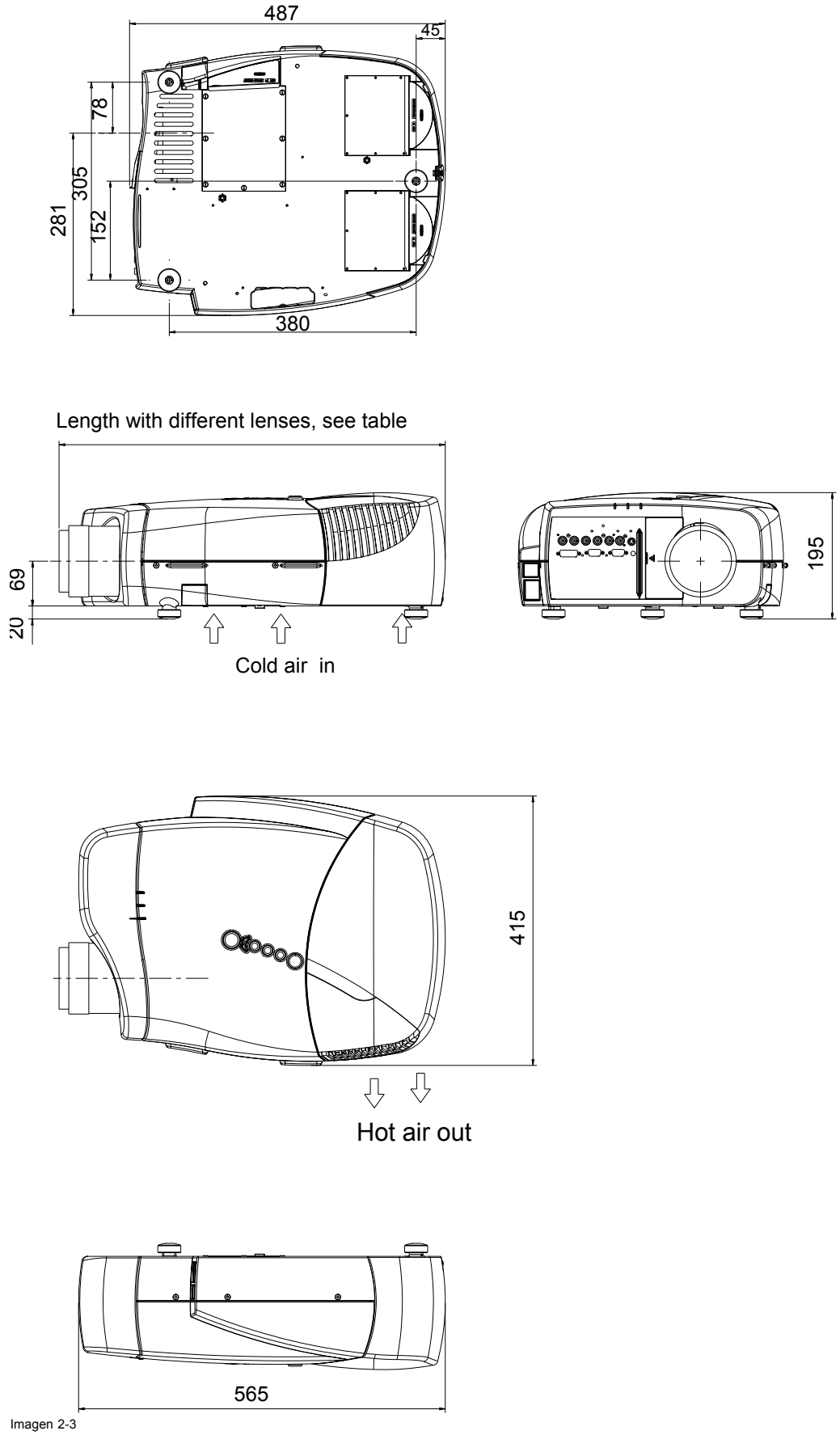

487
45
78
305
281
152
380
Length with different lenses, see table
69
20
195
Cold air in
415
Hot air out
565

Imagen 2-3

Objetivo	**Longitud del proyector**	**Combinable con un colector de cables.**	**Observaciones**
SVD(2-2.5:1)	545mm	SÍ	Longitud con colector de cables = 565 mm
QVD(1.3-1.8:1)	600mm	SÍ	
QVD(1.9-2.6:1)	590mm	SÍ	
QVD(3.0-6.0:1)	620mm	SÍ	
QVD(0.85:1)	545mm	NO	
QVD(7.0:1)	540mm	SÍ	Longitud con colector de cables = 560mm

3. INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

Vision general

- Avisos de seguridad
- Instrucciones de Instalación
- Configuraciones del proyector
- Lentes
- Baterías

3.1 Avisos de seguridad

Antes de instalar el proyector, lea las instrucciones de seguridad en el manual de seguridad (R5975258) que se suministra con el proyector.

Asegúrese de que el proyector esté instalado de tal manera que se pueda evacuar el lugar cuando se produce una explosión de la lámpara.

3.2 Instrucciones de Instalación

Verificación de la temperatura ambiental

El tamaño de la pantalla, la luz ambiental, la colocación del proyector y el tipo de pantalla son factores importantes que deben considerarse para asegurar el buen funcionamiento del sistema de proyección.

Temperatura ambiental max. 40 °C (104° F)

Temperatura ambiental min. 0 °C (32°F)

El proyector no funcionará si la temperatura ambiental sobrepasa los valores límite (0°C-40°C o 32°F-104°F).

Entorno

No coloque el proyector cerca de fuentes de calor tales como radiadores o conductos de ventilación, ni en habitaciones polvorientas, soleadas o húmedas. Tenga en cuenta que el calor asciende hacia el techo. Compruebe que la temperatura junta al proyector no es excesiva.

Precaución de contaminación perjudicial ambiental

Verificación del entorno de funcionamiento

Un proyector siempre debe ser instalado de tal manera que esté asegurado el libre flujo de aire limpio en las entradas y salidas de ventilación del proyector. También se debe asegurar que las partes consumibles (filtros de polvo, lámparas ...) son fácilmente accesibles. Para instalaciones en entornos en los cuales el proyector está sujeto a contaminantes transportados por el aire, como por ejemplo, aquellos producidos por máquinas de humo o similares (que depositan una delgada capa de residuo graso sobre los elementos ópticos internos de los proyectores y las superficies de las partes para la formación electrónica de imágenes, disminuyendo sus prestaciones), es preferible y conveniente eliminar esta contaminación antes de que puedan penetrar en la corriente de suministro de aire limpio hacia el proyector. Es un requisito indispensable contar con dispositivos o estructuras para extraer o retener el aire contaminado lejos de los proyectores. Si esto no es posible, entonces se deberán tomar en consideración medidas para cambiar de sitio el proyector hacia un entorno con aire limpio. Nunca utilizar el proyector con filtros de polvo sucios. Los filtros sucios reducen excesivamente la vida útil de las partes consumibles. Se recomienda limpiar regularmente los filtros de polvo y reemplazarlos al instalar una nueva lámpara. Barco se reserva el derecho de rechazar toda garantía de sustitución de partes consumibles si éstas fueron utilizadas en un proyector con filtros de polvo sucios. Utilice únicamente el kit de limpieza recomendado por el fabricante, el que ha sido especialmente diseñado para la limpieza de piezas ópticas. Jamás utilice potentes productos de limpieza industrial sobre los elementos ópticos del proyector, puesto que van a atacar el recubrimiento óptico y dañar los sensibles componentes optoelectrónicos.

Si no toma las precauciones adecuadas para proteger el proyector de los efectos de una exposición persistente y prolongada al aire contaminado va a resultar en un daño profundo e irreversible a los elementos ópticos. Llegado a esta fase, la limpieza de las piezas ópticas internas no va a surtir ningún efecto y será casi imposible. Daños de esta naturaleza no están cubiertos, bajo ninguna circunstancia, por la garantía del fabricante y pueden dar lugar a la anulación y rescisión de la garantía. En tal caso, el cliente es el único responsable por todos los costes que se incurran durante cualquier reparación. Es de responsabilidad del cliente asegurar en todo momento que el proyector esté protegido de los efectos nocivos de las partículas dañinas transportadas por aire

en el entorno del proyector. El fabricante se reserva el derecho de rechazar toda garantía de reparación si el proyector ha estado expuesto al uso descuidado, abandonado o impropio.

La luz ambiental

La luz ambiental consta de la luz solar, directa o indirecta, y las fuentes luminosas existentes en la sala. La cantidad de luz ambiental determina el brillo de la imagen proyectada. Evite que la luz ambiental incida directamente en la pantalla. Durante la proyección es necesario cubrir con cortinas opacas las ventanas situadas frente a la pantalla. Es conveniente instalar el sistema de proyección en salas donde las paredes y el suelo sean de materiales no reflectantes. Se recomienda también el uso de iluminación empotrada en el techo y de un sistema para reducir la iluminación a un nivel aceptable. Demasiada luz ambiental difusa la imagen proyectada y por lo tanto disminuye el contraste entre las zonas oscuras y las zonas claras de la imagen. Este efecto se manifiesta más claro cuando se utiliza pantallas más grandes. En general, oscurezca la sala de manera que haya suficiente luz para leer o escribir cómodamente. Es recomendable el uso de focos direccionales para iluminar determinadas zonas de manera que la interferencia con la imagen sea mínima.

El tipo de pantalla

Existen dos tipos principales de pantallas : Pantallas para la proyección frontal y pantallas para la retroproyección. Las pantallas se clasifican según la cantidad de luz que reflejan (o transmiten, en el caso de sistemas de retroproyección) con respecto a la cantidad de luz que se proyecta sobre ellas. El término utilizado es la GANANCIA de la pantalla. Tanto las pantallas para proyección frontal como las para la retroproyección se clasifican en términos de ganancia. La ganancia de las pantallas va desde la ganancia unitaria (x1) de las pantallas blancas mates hasta la ganancia 10 (x10) o más de las pantallas de aluminio cepillado. La elección de una ganancia más alta o más baja depende de dos factores: la preferencia personal y el ángulo de visión. Al considerar el tipo de pantalla, determine dónde van a sentarse los espectadores y busque la pantalla con la mayor ganancia posible. Una pantalla de ganancia elevada hace más brillante la imagen, pero reduce el ángulo de visión. Para más información sobre pantallas, póngase en contacto con su distribuidor de pantallas.

El tamaño de la pantalla

El proyector está diseñado para proyectar imágenes de 1,00 m (3,3 ft) a 6,00 m (19,7 ft) de ancho con una relación de aspecto de 4 a 3.

3.3 Configuraciones del proyector

Las posibles configuraciones

1. Retro/techo
2. Retro/mesa
3. Frontal/techo
4. Frontal/mesa

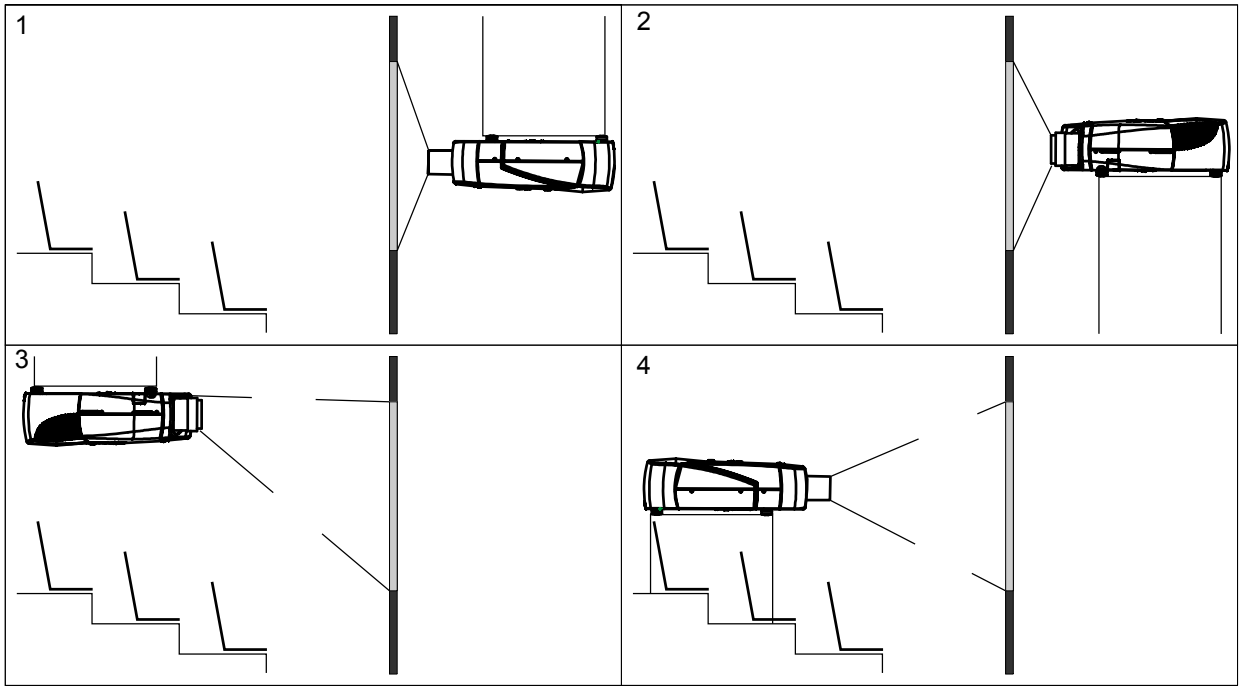


Imagen 3-1

Posicionamiento del proyector

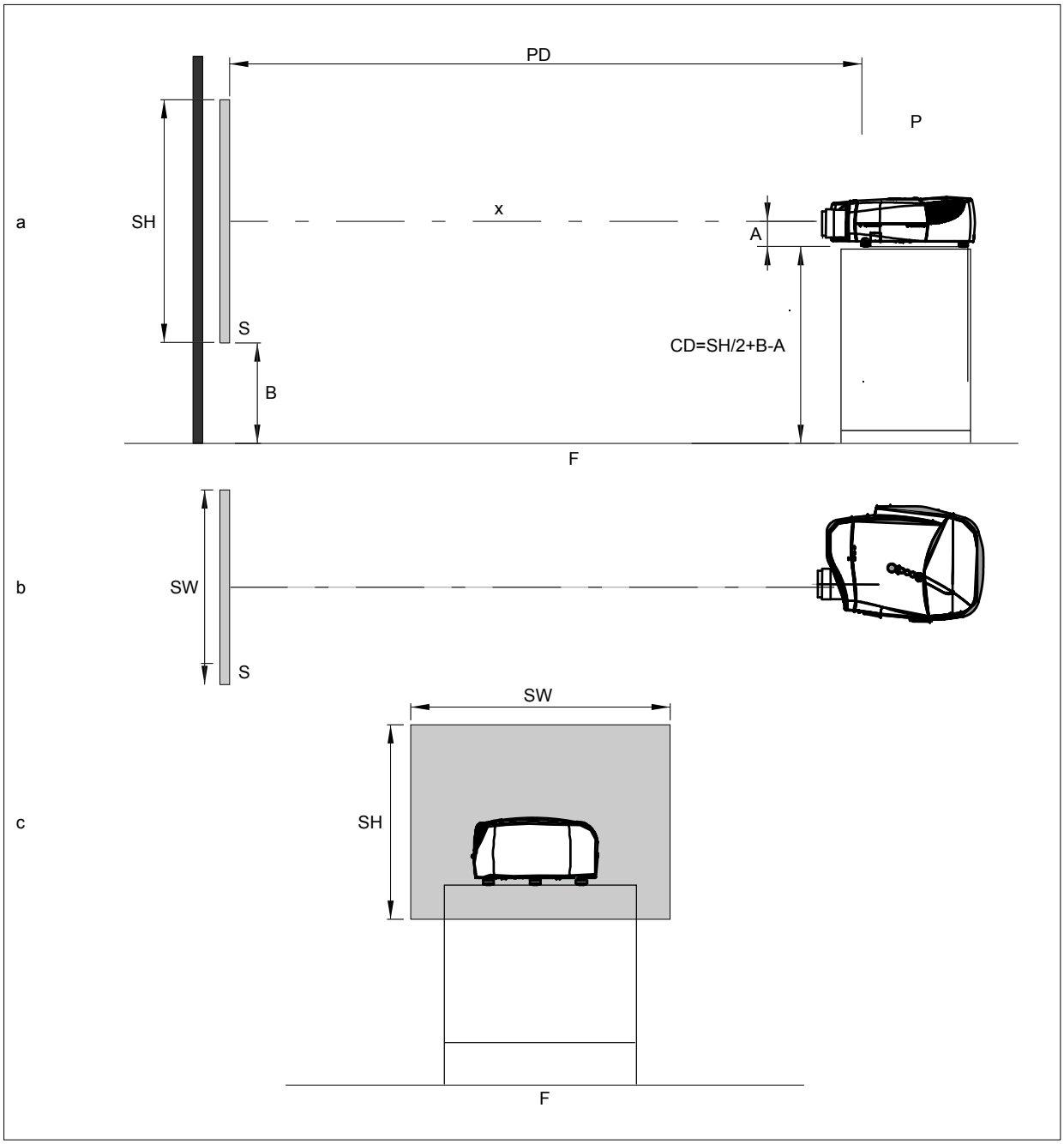


Imagen 3-2
Instalación sobre el eje

a Vista lateral
b Vista superior
c Vista posterior
x eje óptico lente de proyección
p proyector
s pantalla
F suelo

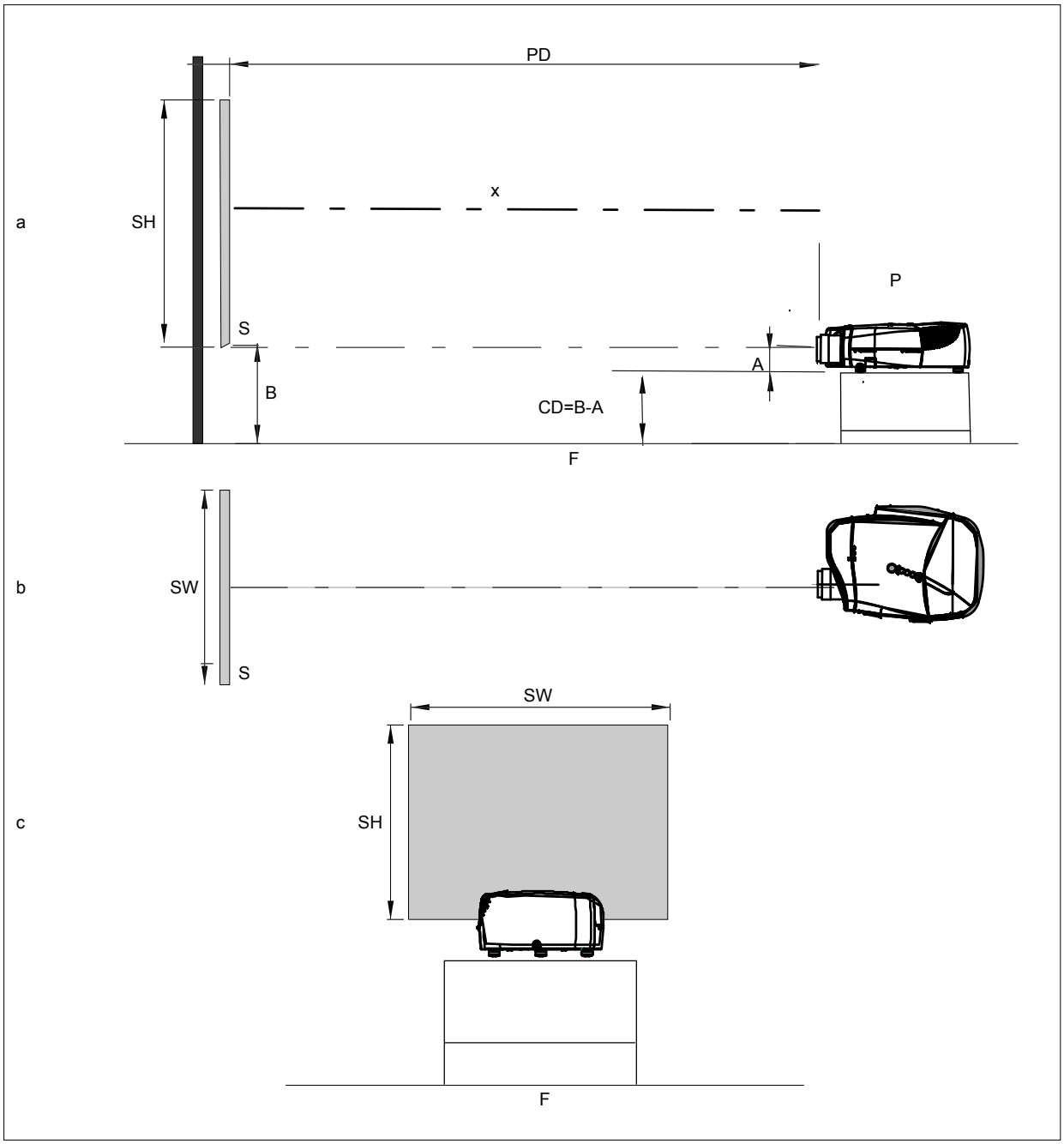


Imagen 3-3
Instalación fuera de eje 100%

a Vista lateral
b Vista superior
c Vista posterior
x eje óptico lente de proyección
p proyector
s pantalla
F suelo

Sólo para el iQ Pro:

El disco duro del servidor IQ PRO fue formateado en posición horizontal pero funciona en cualquier posición (6 direcciones). El proyector no puede ser inclinado más de +-/ 5 grados con respecto a estas posiciones, sino la tasa de errores aumentará.

3.4 Lentes

Vision general

- Lentes
- Fórmulas de lente
- Instalación de la lente
- Quitar la lente
- Limpieza de la lente

3.4.1 Lentes

Lentes disponibles

Están disponibles las siguientes lentes, o bien, estarán disponibles como opción (póngase en contacto con un centro de servicio BARCO).

Lentes	Versión estándar
QVD(0.85:1)	**R9841220**
QVD(1.3-1.8:1)	**R9840950**
QVD(1.9-2.6:1)	**R9840960**
QVD(3.0-6.0:1)	**R9840970**
QVD(7:1)	**R9841230**
SVD(2.0-2.5:1)	**R9841240**

La lente QVD (0.85:1) solo puede ser utilizada en una configuración On Axis.

Un desplazamiento vertical de la lente no resultará en una calidad óptima de la imagen.

3.4.2 Fórmulas de lente

Fórmulas

	Fórmulas métricas (metro)	Fórmulas en pulgadas (pulg)
QVD(0,85:1)	PD = -0,034 + 0,801 x SW + 0,0086 /SW	PD = -1,34 + 0,801 x SW + 13,35 /SW
QVD(1,3-1,8:1)	PDmin = 0,019 + 1,216xSW + 0,028/SW PDmax = -0,001 + 1,584xSW + 0,074/SW	PDmin = 0,75 + 1,216xSW + 43,4/SW PDmax = -0,04 + 1,584xSW + 115/SW
QVD(1,9-2,6:1)	PDmin = 0,052 + 1,731xSW - 0,014/SW PDmax = 0,11 + 2,33xSW - 0,059/SW	PDmin = 2,05 + 1,731xSW - 21,7/SW PDmax = 4,33 + 2,33xSW - 91,8/SW
QVD(3,0-6,0:1)	PDmin = 0,048 + 2,795xSW - 0,042/SW PDmax = 0,06 + 5,6xSW - 0,041/SW	PDmin = 1,89 + 2,795xSW - 65/SW PDmax = 2,36 + 5,6xSW - 63,4/SW
QVD(7:1)	PD = 0,013 + 6,35xSW + 0,005/SW	PD = 0,51 + 6,35xSW + 8,35/SW
SVD(2,0-2,5:1)	PDmin = -0,139 + 1,733xSW + 0,1/SW PDmax = 0,005 + 2,224xSW - 0,00862/SW	PDmin = -5,47 + 1,733xSW + 153/SW PDmax = 0,2 + 2,224xSW - 13,3/SW

El programa para calcular la distancia del proyector está disponible en el sitio web de BARCO : http://www.barco.com/projection_systems/customer_services/lens_program.asp

3.4.3 Instalación de la lente

¿ Cómo instalar ?

1. Saque la lente de su embalaje.
2. Deslice la puerta a la izquierda. (imagen 3-4)
3. Inserte la lente en el alojamiento.
   Nota: *En caso de una lente motorizada, el jack hembra debe encontrarse enfrente del jack macho, situado en la parte superior izquierda de la carcasa del proyector. (imagen 3-5)*
4. Apriete con cuidado la lente hasta que se encaje en su sitio.
5. Vuelva a cerrar la puerta.

Imagen 3-4

Imagen 3-5

3.4.4 Quitar la lente

¿ Cómo quitar la lente ?

1. Deslice la puerta a la izquierda.
2. Desbloquee la lente mediante la palanca situada al lado derecho del proyector. (imagen 3-6)
3. Saque la lente de su alojamiento.

Imagen 3-6

Nunca transporte el proyector mientras la lente está instalada.

Siempre quite la lente antes de transportar el proyector.

3.4.5 Limpieza de la lente

Para que las posibilidades de dañar el recubrimiento óptico o de arañar la superficie de la lente sean mínimas, hemos elaborado directrices para la limpieza de las mismas. EN PRIMER LUGAR, le recomendamos que intente eliminar toda partícula o cuerpo de la lente con una ráfaga de aire desionizado. NO UTILICE líquidos para limpiar la lente.

Herramientas necesarias

Paño Toraysee™ (suministrado con la lente). Número de pedido: R379058.

Limpieza de la lente

Siga los siguientes pasos :

1. Siempre limpie las lentes con un paño Toraysee™ LIMPIO.
2. Limpie la lente siempre en la misma dirección.
   Aviso: *No frote la superficie en ambas direcciones, pues ello tiende a aplastar la suciedad contra el recubrimiento.*
3. No deje el tejido limpiador en un espacio abierto o en el bolsillo de una bata, pues podría contaminarse.
4. Si se forman manchas al limpiar la lente, reemplace el tejido. Las manchas son el primer indicio de que la tela está sucia.

No utilice suavizantes al lavar el tejido de limpieza ni láminas suavizantes al secarlo.

No aplique limpiadores líquidos al tejido, pues podrían contaminarlo.

Se puede utilizar el paño Toraysee™ para la limpieza de otras lentes.

3.5 Baterías

Vision general

- Colocación de las baterías

3.5.1 Colocación de las baterías

¿ Cómo instalar las baterías ?

Con el mando a distancia están suministradas dos baterías. Antes de utilizar el mando a distancia, se debe colocar las baterías.

1. Quite la tapa del compartimiento de baterías en la parte trasera del mando a distancia empujando hacia abajo la pestaña indicada.
2. Levante al mismo tiempo la parte superior de la tapa.
3. Coloque las baterías tal y como indicado en el mando a distancia.
4. Vuelve a poner en su sitio la tapa.

4. CONEXIONES

Vision general

- Conexión de la alimentación
- Conexión de fuentes de entrada
- La entrada de 5 cables
- Entrada de vídeo compuesto
- Entrada de S-vídeo
- Interfaz visual digital (DVI)
- Entrada de ordenador
- Interfaz serie digital (opcional)
- Entrada/Salida de audio (opcional)
- Conexiones de Comunicación
- Configuración avanzada

4.1 Conexión de la alimentación

Conexión del cable de alimentación CA

Utilice el cable de alimentación suministrado para conectar el proyector a la toma de corriente.

Enchufe el conector hembra en el conector macho situado en la parte frontal del proyector.

Conector de alimentación con capacidad de autorrango de 90 a 240 VAC.

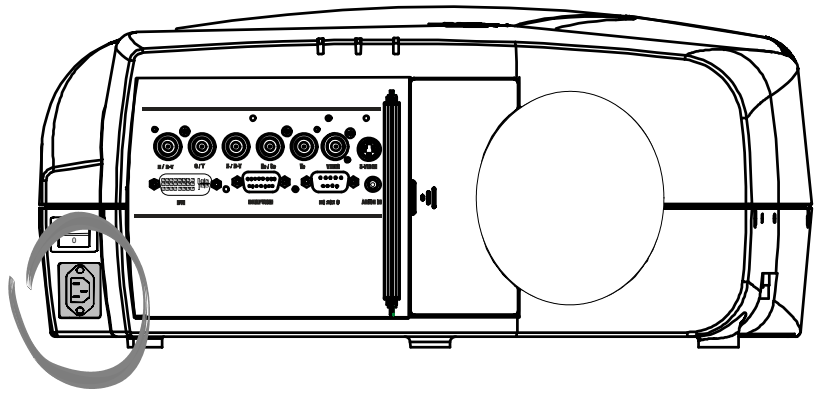


Imagen 4-1

Fusibles

Para eliminar el riesgo de incendio :

- Los fusibles sólo pueden ser cambiados por personal cualificado.
- Utilice únicamente fusibles del mismo tipo.

4.2 Conexión de fuentes de entrada

Vision general

- Panel de entradas
- Entradas disponibles

4.2.1 Panel de entradas

Secciones de entrada

El panel de entradas está dividido en diferentes secciones que agrupan varias entradas. Esta arquitectura permite expandir a cualquier momento el panel de entradas con una sección analógica o digital.

1. Sección 1 : Sección analógica con entradas analógicas de datos y vídeo.
2. Sección 2 : Una sección híbrida con 2 entradas digitales y 1 entrada analógica.
3. Sección 3 : Es una sección opcional. Puede ser una sección analógica con entradas de audio/vídeo o bien una sección digital SDI.

4.2.2 Entradas disponibles

Este manual describe también las funcionalidades opcionales que se indican con "(opcional)".

Resumen

- Entrada de 5 cables
- Vídeo compuesto
- Vídeo en componentes (Y/PB/PR)
- S-Vídeo
- Interfaz visual digital (DVI)
- Entrada para Ordenador
- Interfaz serie digital (opcional)
- Entrada/Salida de audio (opcional)

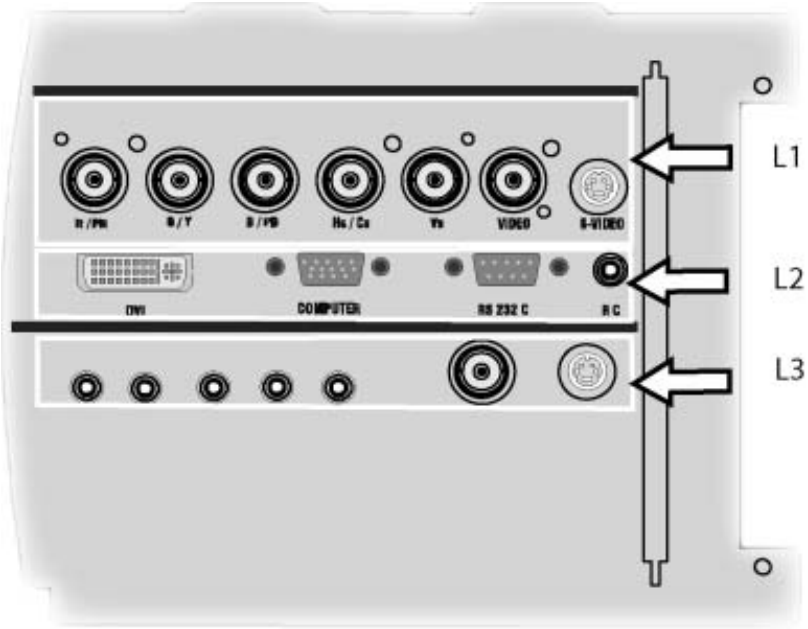


Imagen 4-2
El panel de entradas con entradas de Audio/Vídeo opcionales. Los LEDS indican la selección de una señal.

L1 Sección 1 = RGBHV (data) + Vídeo compuesto + S-video
L2 Sección 2 = DVI + Ordenador + RS232 IN + RC (Mando a distancia alámbrico)
L3 Sección 3 = Entradas de Audio/Vídeo opcionales = 4 x Audio IN + 1 x Audio Out + Vídeo compuesto + S-Video

La sección 3 puede incluir entradas de audio/vídeo opcionales o bien una entrada/salida SDI opcional.

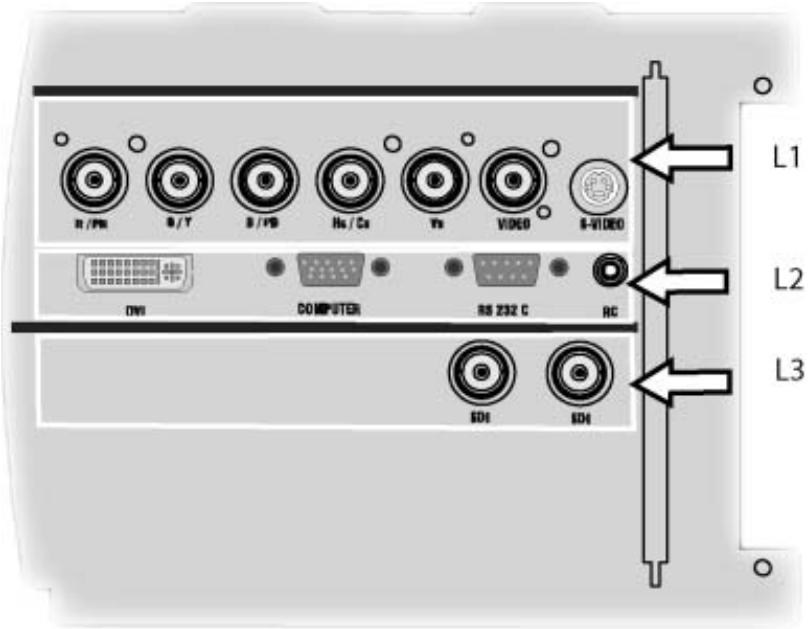


Imagen 4-3
El panel de entradas con la sección SDI opcional.

El proyector se suministra con un colector de cables que se puede montar en la parte frontal del proyector.

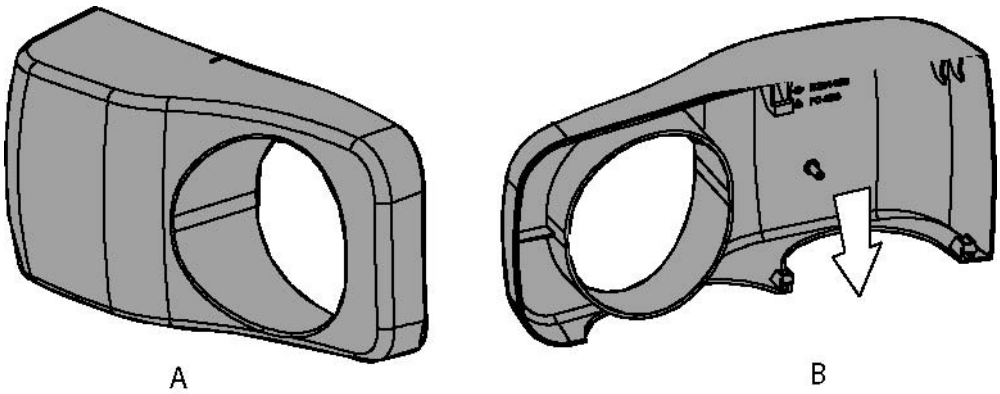


Imagen 4-4
Colector de cables : Las flechas blancas indican los cables que salen del proyector.

A Vista frontal
B Vista posterior

4.3 La entrada de 5 cables

Especificaciones de la entrada

La entrada de 5 cables consta de 5 conectores de entrada BNC.

0,7 Vpp ± 3dB

Terminación de 75 Ohm

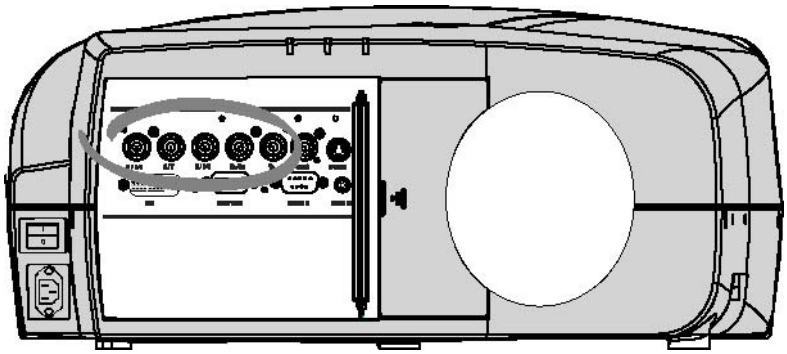


Imagen 4-5

Vídeo en componentes

El término Vídeo en componentes hace referencia a que se separa la información de vídeo en los componentes PR, Y y PB. Por otra parte, en la señal de vídeo compuesto no se separan los componentes que llevan la información.

¿ Qué señales pueden conectarse ?

Señales/Entrada BNC	R	G	B	H	V
RGBHV	R	G	B	H	V
RG_sB[1]	R	G_s	B	-	-
RGBS[1]	R	G	B	S	-
Componentes	PR	Y	PB	-	-

Aparte del procesamiento de señales RGB, vídeo en componentes y señales de sincronismo, la configuración avanzada de la entrada de 5 cables también permite el procesamiento de señales adicionales.

¿ Cómo seleccionar una fuente conectada a la entrada de 5 cables ?

1. Pulse la tecla **1** del mando a distancia.
   Nota: *También se puede seleccionar esta entrada mediante la tecla* ***Source*** *del teclado integrado o a través de los menús.*

Nota sobre las señales de vídeo en componentes (Y/PB/PR)

Algunas interfaces utilizan señales de salida progresivas con una frecuencia de línea doble de 32 kHz. El decodificador de vídeo utilizado para señales de vídeo no es adecuado para este tipo de señales puesto que sólo puede procesar señales de 16 kHz. Dichas señales deben redireccionarse internamente seleccionando *Datos en BNC* en vez de *Vídeo en componentes* en el menú *Selección entrada* y seleccionando "Cr/Y/Cb" en la configuración avanzada del menú *Archivos de Imagen*.

4.4 Entrada de vídeo compuesto

Especificaciones de la entrada

La entrada de vídeo compuesto consta de 1 conector de entrada BNC.

1.0 Vpp ± 3dB

75 terminación de 75 Ω

Sin conexión en lazo

1. datos o vídeo

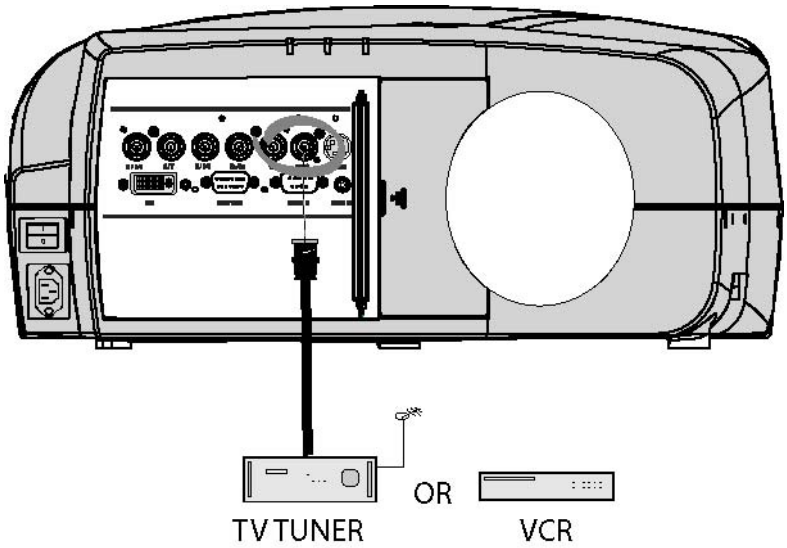


Imagen 4-6

Selección de la entrada de vídeo compuesto

1. Pulse la tecla **3** del mando a distancia.
   Nota: *También se puede seleccionar esta entrada mediante la tecla* ***Source*** *del teclado integrado o a través de los menús.*

Se puede conectar al proyector hasta 7 señales de vídeo compuesto.

Configuración avanzada de la entrada de 5 cables, página 27

La siguiente observación sólo vale para proyectores IQ estándar (no para proyectores IQ Pro).

La sección de entradas Audio/Vídeo (3) permite la instalación de una entrada BNC adicional (denominada como Vídeo2).

Para seleccionar esta entrada adicional, proceda de la misma manera que para la entrada estándar (tecla 3).

4.5 Entrada de S-vídeo

Especificaciones de la entrada

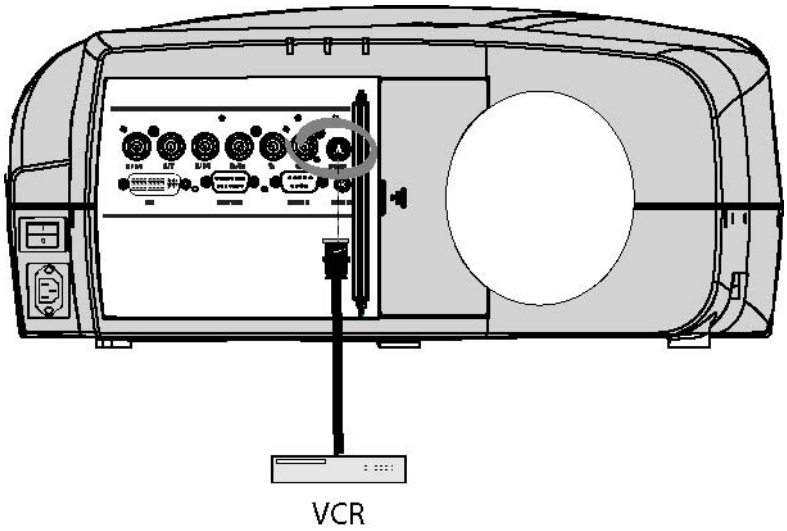


Imagen 4-7

¿ Qué señales pueden conectarse ?

S-video estándar (S-VHS) con señales Y (luminancia) y C (crominancia) separadas.

Selección de la entrada S-Video

1. Pulse la tecla **4** del mando a distancia.
   Nota: *También se puede seleccionar esta entrada mediante la tecla* ***Source*** *del teclado integrado o a través de los menús.*

Se puede conectar al proyector varias señales de S-Vídeo (hasta 3 señales de vídeo compuesto).

Configuración avanzada de la entrada de S-Vídeo, página 28

La siguiente observación sólo vale para proyectores IQ estándar (no para proyectores IQ Pro).

La sección de entradas Audio/Vídeo (3) permite la instalación de una entrada S-Video adicional (denominada como S-Vídeo4).

Para seleccionar esta entrada adicional, proceda de la misma manera que para la entrada estándar (tecla 4).

4.6 Interfaz visual digital (DVI)

DVI

Digital Visual Interface is a display interface developed in response to the proliferation of digital flat panel displays.

The digital video connectivity standard that was developed by DDWG (Digital Display Work Group). This connection standard offers two different connectors: one with 24 pins that handles digital video signals only, and one with 29 pins that handles both digital and analog video. This standard uses TMDS (Transition Minimized Differential Signal) from Silicon Image and DDC (Display Data Channel) from VESA (Video Electronics Standards Association).

DVI can be single or dual link.

Especificaciones de la entrada

DVI Single link

Tensión de entrada diferencial : 200 mV - 800mV

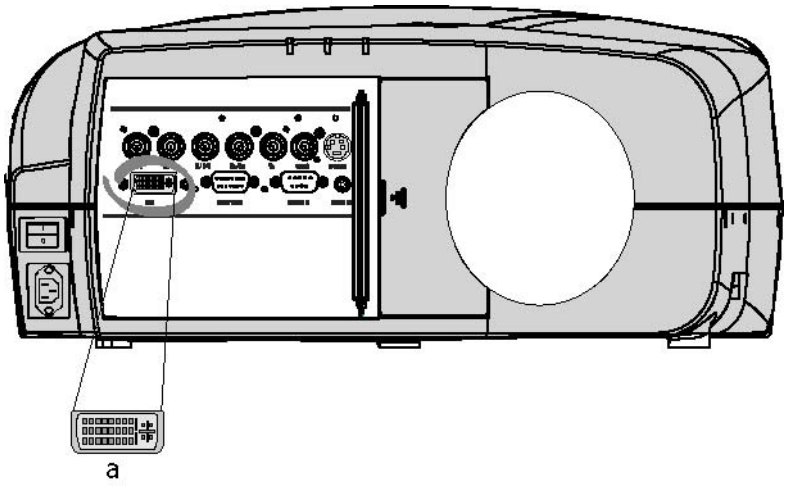


Imagen 4-8

a La parte analógica del conector DVI-I (4 pines al lado derecho del conector) no está soportado.

Selección de la entrada DVI

1. Pulse la tecla **5** del mando a distancia.
   Nota: *También se puede seleccionar esta entrada mediante la tecla* ***Source*** *del teclado integrado o a través de los menús.*

4.7 Entrada de ordenador

Especificaciones de la entrada

Entrada TTL sinc : U_{min} = 2.0 V

Entrada RGB = 0.7 V_{pp} ± 3dB

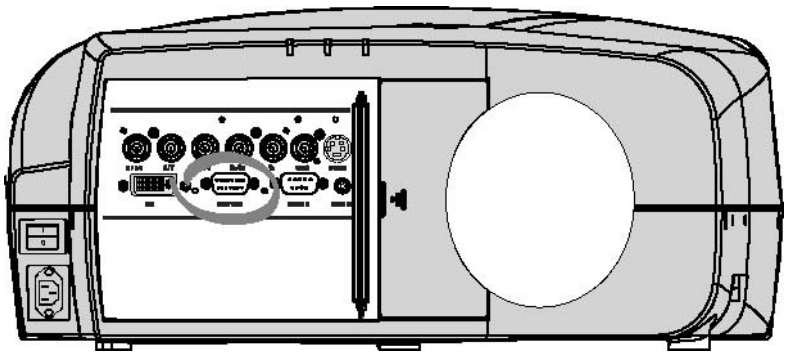


Imagen 4-9

¿ Qué se puede conectar ?

- RGBHV
- RG_SB

Sincronismo compuesto solamente en verde

Selección de la entrada de ordenador

1. Pulse la tecla **2** del mando a distancia.
   Nota: *También se puede seleccionar esta entrada mediante la tecla* ***Source*** *del teclado integrado o a través de los menús.*

4.8 Interfaz serie digital (opcional)

SDI

Serial Digital Interface (interfaz serie digital)

Especificaciones de la entrada

Entrada SDI : BNC

Salida SDI : BNC (=conexión en lazo)

Valor normal : 0.8 Vpp

75terminación de 75 Ω

impedancia de salida 75Ω

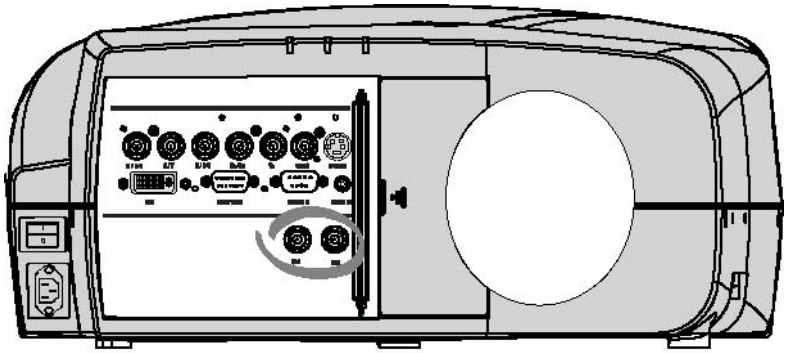


Imagen 4-10

Selección de la entrada SDI

1. Pulse la tecla **7** del mando a distancia.
   Nota: *También se puede seleccionar esta entrada mediante la tecla* ***Source*** *del teclado integrado o a través de los menús.*

El Interfaz serie digital se sitúa en la sección 3 la cual es una sección opcional.

4.9 Entrada/Salida de audio (opcional)

Especificaciones de la entrada

Valor normal = 200 mV

Valor máx = 4 V_{pp}

Mono/Estéreo

Especificaciones de la salida

V_{in} +20dB / -∞ dB

Valor máx = 4 V_{pp}

Mono/Estéreo (seleccionar en el menú)

Selección de la entrada de audio

1. En el menú de Audio se puede vincular la entrada de audio deseada con una señal.
   Ajuste de la configuración de audio, página 54 (imagen 4-11)

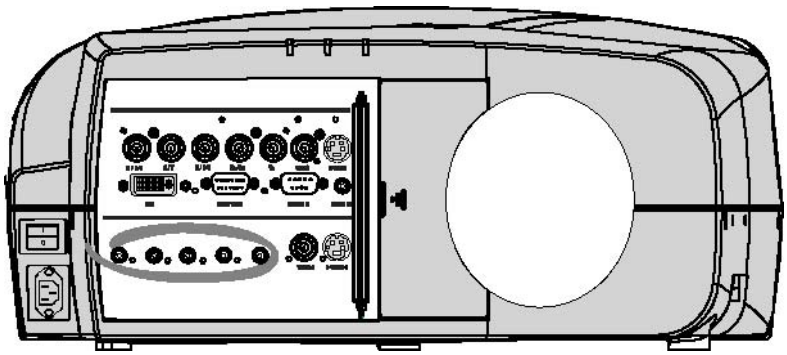


Imagen 4-11

4.10 Conexiones de Comunicación

Vision general

- La entrada RS232

4.10.1 La entrada RS232

¿ Que se puede conectar a la entrada RS232 ?

La entrada RS232 sirve para conectar un ordenador (IBM o compatible, Apple Macintosh) al proyector.

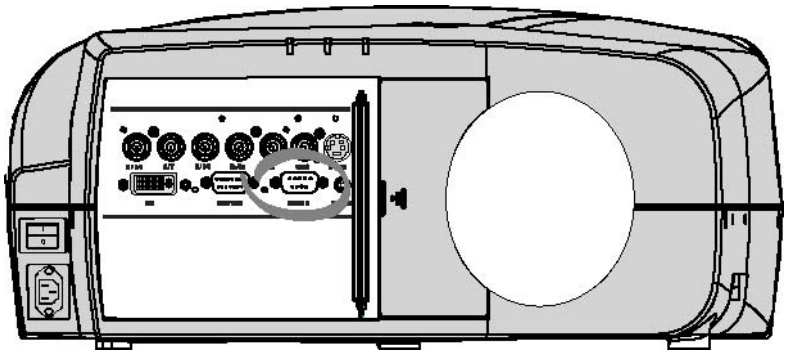


Imagen 4-12

Aplicaciones de la conexión RS232

Mando a distancia :

- Ajuste fácil del proyector desde un PC IBM (o compatible) o MAC.
- Rango de direcciones de 1 a 255
- Almacenamiento de múltiples configuraciones.
- Amplia gama de posibilidades de control

Transferencia de datos : Envío de datos al proyector o la copia de datos del proyector al ordenador

Para ajustar la velocidad de transmisión del proyector, consulte el menú Instalación.

4.11 Configuración avanzada

Vision general

- Introducción
- Configuración avanzada de la entrada de 5 cables
- Configuración avanzada de la entrada de S-Vídeo
- Resumen

4.11.1 Introducción

¿ Qué se puede hacer?

El modo PiP (imagen en imagen) permite la proyección de hasta 4 ventanas de diferentes fuentes. Las capacidades extendidas de la tarjeta de entrada permite la combinación de varias fuentes así como la combinación de señales de datos y señales de vídeo.

4.11.2 Configuración avanzada de la entrada de 5 cables

¿ Qué se puede hacer?

Aparte del procesamiento de señales RGB, vídeo en componentes y señales de sincronismo, la configuración avanzada de la entrada de 5 cables también permite el procesamiento de señales adicionales.

- Se puede conectar una señal de vídeo compuesto a 4 de los 5 conectores BNC (aparte de la entrada de vídeo BNC estándar)
- se puede conectar una señal de S-Video

		Entradas					
		R	**G**	**B**	**H**	**V**	**VIDEO**
Señales	**RGBHV**	R	G	B	H	V	-
	RG$_S$B	R	G$_S$	B	-	-	-
	RGBS	R	G	B	S	-	-
	Componen-tes	PR	Y	PB	-	-	-
	S-Vídeo	-	-	-	-	C	Y
	S-Vídeo	C	-	Y	-	-	-
	Compuesto	VIDEO	-	-	-	-	-
	Compuesto	-	VIDEO	-	-	-	-
	Compuesto	-	-	VIDEO	-	-	-
	Compuesto	-	-	-	-	VIDEO	
	Compuesto	-	-	-	-	-	VIDEO

Tabla 4-2
Configuración avanzada de la entrada de 5 cables En la primera columna se listan las señales, y en la primera fila los conectores de la entrada de 5 cables (más el conector BNC de vídeo estándar).

¿ Cómo realizar la configuración avanzada de la entrada de 5 cables ?

1. Conecta la fuente de vídeo o S-vídeo al conector BNC deseado.
   Nota: *En ciertos casos se debe utilizar un cable adaptador. (imagen 4-13, imagen 4-14, imagen 4-15)*

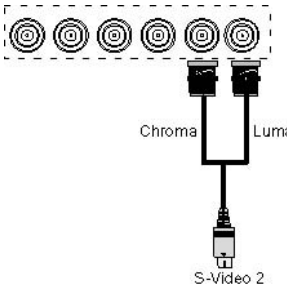


Imagen 4-13
Conexión de una señal de S-video a los conectores BNC Vs & Video

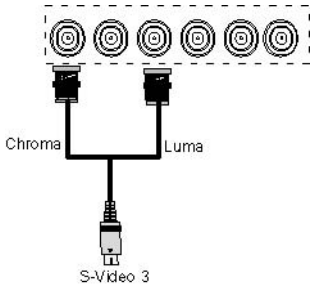


Imagen 4-14
Conexión de una señal de S-video a los conectores BNC R & B

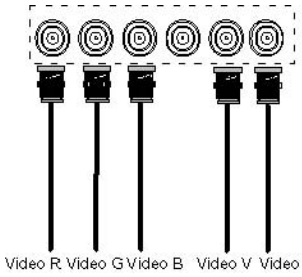


Imagen 4-15
Conexión de señales de vídeo compuesto a la entrada de 5 cables

No se puede visualizar varias señales de vídeo simultáneamente puesto que el proyector dispone de un solo decodificador. Sin embargo, la sección opcional (3) de entradas de audio/vídeo permite la visualización de hasta 2 diferentes señales de vídeo (en el modo PiP, véase "Introducción al PiP", página 76).

4.11.3 Configuración avanzada de la entrada de S-Vídeo

¿ Qué se puede hacer?

Aparte del procesamiento de señales estándar de luminancia (Y) y crominancia (C), la configuración avanzada de la entrada de S-Vídeo también permite el procesamiento de señales adicionales :

- Se puede conectar dos señales de vídeo compuesto.

		Entradas	
		Y	C
Señales	**S-Vídeo**	Y	C
	Vídeo compuesto	Vídeo	-
	Vídeo compuesto	-	Vídeo

Tabla 4-3

Configuración avanzada de la entrada de S-Vídeo : En la primera columna se listan las señales, y en la primera fila se dan los pines de las entradas de S-Video.

¿ Cómo realizar la configuración avanzada de la entrada de S-Vídeo ?

1. Conecte las fuentes de vídeo al conectar deseado. (imagen 4-16)
   Nota: *Se necesita un cable adaptador.*

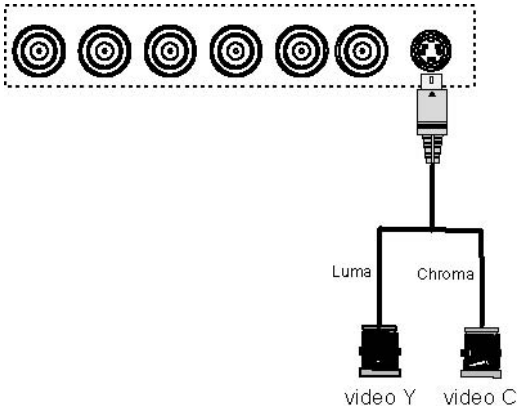


Imagen 4-16
Conexión de dos señales de vídeo compuesto al conector de S-vídeo.

No se puede visualizar varias señales de vídeo simultáneamente puesto que el proyector dispone de un solo decodificador. Sin embargo, la sección opcional (3) de entradas de audio/vídeo permite la visualización de hasta 2 diferentes señales de vídeo (en el modo PiP, véase "Introducción al PiP", página 76).

4.11.4 Resumen

Resumen de la configuración avanzada

Se puede conectar una señal de vídeo compuesto a 7 diferentes entradas, lo cual resultará en 7 diferentes señales de vídeo (la entrada de vídeo opcional no incluida):

1. Video R : primer conector BNC
2. Video G : segundo conector BNC
3. Video B : tercer conector BNC
4. Video VS : quinto conector BNC
5. Vídeo al conector BNC estándar para vídeo compuesto
6. Video Y : a la entrada de S-Vídeo
7. Video C : a la entrada de S-Vídeo

La tecla numérica **3** del mando a distancia permite moverse por la lista de entradas de vídeo activas. Con cada pulsación se seleccione la siguiente entrada de vídeo. La primera vez que se pulsa tecla 3, se selecciona la última entrada de vídeo utilizada.

De la misma manera se puede conectar la señal de S-Vídeo a 3 diferentes entradas.

1. S-Video 1: a la entrada estándar de S-Vídeo
2. S-Video 2 : al quinto conector BNC y a la entrada de vídeo compuesto
3. S-Video 3 : al primer y tercer conector BNC

La tecla numérica **4** del mando a distancia permite moverse por la lista de entradas de S-vídeo activas. Con cada pulsación se seleccione la siguiente entrada de vídeo. La primera vez que se pulsa tecla 4, se selecciona la última entrada de vídeo utilizada.

5. ANTES DE COMENZAR

Vision general

- El mando a distancia y el teclado local
- Terminología
- Puesta en marcha
- Tiempo de uso de la lámpara
- Fallo de lámpara
- Ajustes de configuración rápidos
- Dirección del proyector
- Manejo del proyector
- Zoom Digital
- Estructura del menú
- Manejo del menú
- Manejo de los cuadros de diálogo

5.1 El mando a distancia y el teclado local

¿ Cómo manejar el proyector ?

Se puede manejar el proyector por el teclado local o por el mando a distancia.

Ubicación del teclado local

El teclado local se encuentra en el lado superior del proyector.

For key overview: Terminología, página 33

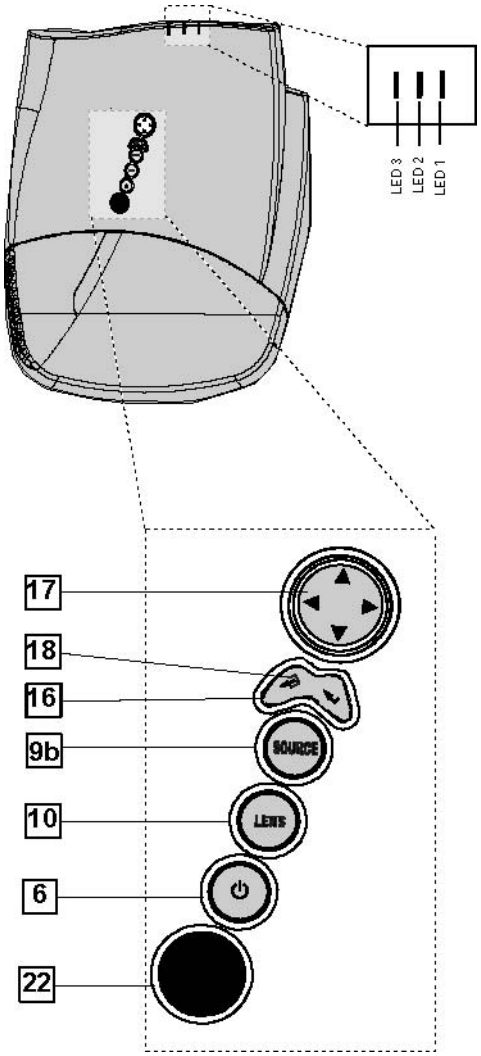


Imagen 5-1
El teclado local

Funciones del mando a distancia

El mando a distancia contiene un transmisor infrarrojo (IR) alimentado por batería que permite al usuario de manejar el proyector a distancia. El mando a distancia sirve para la selección de la fuente, el mando, ajuste y configuración del proyector. También permite el almacenamiento de los ajustes de imagen (brillo, nitidez...) y otros ajustes.

Otras funciones del mando a distancia son :

- conmutación entre el modo de espera (standby) y el modo operacional.
- pasar al modo "pausa" (pantalla vacía, reinicio inmediato)
- acceso directo a todas las fuentes conectadas

LEDs de diagnóstico

	Verde	**Rojo**
LED1	Enfriamiento Parpadea 60 segundos (120 segundos en caso de proyectores de la serie 400) tras pasar al modo standby.	Programa de rescate (error de software)
LED2	Sólo para el iQ Pro: Se enciende cuando el proyector se encuentra en el modo Standby y el servidos está activo.	Fallo de hardware
LED3	Acuse de recibo IR	Continuamente : standby Intermitente : Seguridad = Activada

5.2 Terminología

Resumen

La siguiente tabla proporciona un resumen de las diferentes funciones de las teclas.

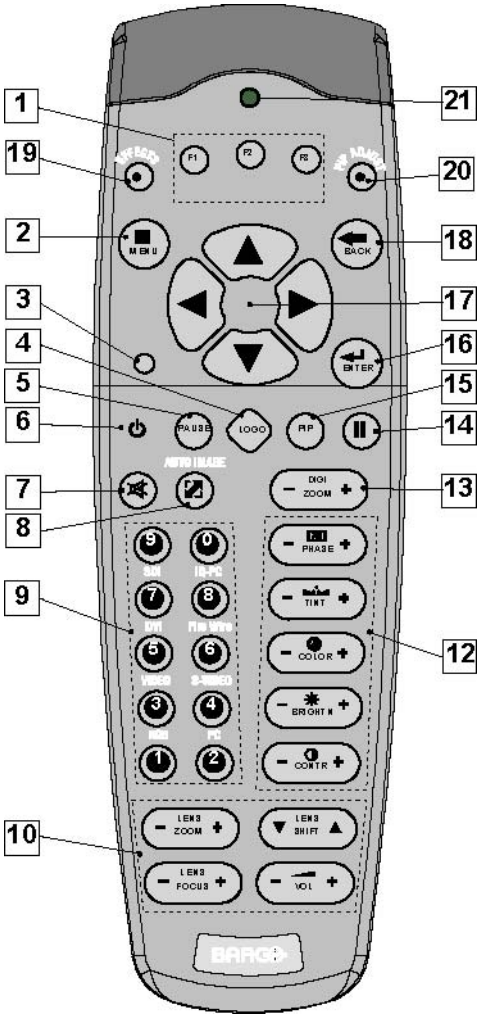


Imagen 5-2

1	Teclas de función	Teclas de acceso directo programables por el usuario
2	MENU	Tecla Menú : Sirve para acceder a o salir de la barra de menú.
3	Tecla de dirección	tecla embutida) : Sirve para la entrada de la dirección del proyector (entre 0 y 9). Pulse sucesivamente la tecla de dirección con ayuda de un lápiz y una tecla numérica entre 0 y 9.
4	Tecla LOGO	Sirve para visualizar el logotipo (no en el modo PiP)
5	PAUSA	Para interrumpir la proyección, pulse la tecla 'PAUSE'. La imagen desaparece pero el usuario puede reiniciar inmediatamente la proyección.
6	STBY	Tecla stand by : sirve para iniciar la proyección después del encendido del proyector o para desactivar el proyector sin apagarlo. **Atención : Pasar al modo de espera (standby). Si quiere pasar al modo de espera mientras el proyector está en funcionamiento, pulse la tecla STBY durante 2 segundos.**
7	MUTE (SILENCIA-MIENTO)	Sirve para interrumpir la reproducción del sonido (el sonido es opcional).
8	**AUTOIMAGE**	Sirve para centrar la imagen en el área activa del panel LCD.
9	Teclas numéricas	Permiten seleccionar directamente una fuente.

9b	SOURCE (botón de fuente)	Esta tecla permite recorrer las entradas activas.
10	Botones de lente	Sirven para ajustar el ZOOM, desplazamiento (SHIFT) y enfoque (FOCUS).
11	VOL	sirve para ajustar el volumen (el sonido es opcional)
12	Controles de ajuste de la imagen	Sirven para ajustar la imagen proyectada.
13	**DIGI ZOOM**	Permite hacer un zoom digital de una parte de la imagen.
14	CONGELADO	Esta tecla permite al usuario congelar la imagen proyectada.
15	**PiP**	Sirve para activar el modo de PICTURE IN PICTURE (imagen en imagen).
16	ENTER	Sirve para confirmar un ajuste o una selección en un menú. La tecla ENTER del teclado local también permite cambiar el tamaño de la ventana PiP.
17	Teclas de cursor	Teclas de cursor en el mando a distancia o en el teclado local : sirven para seleccionar opciones de menú y para acceder a la barra de menú.
18	BACK	Sirve para salir del menú o opción de menú seleccionada (volver al menú anterior).
19	EFFECTS	todavía no disponible
20	**PiP ADJUST**	Sirve para seleccionar una ventana PiP y de modificar la configuración en la pantalla.
21	Indicador de operación del mando a distancia	Este indicador se ilumina cada vez que se pulsa una tecla del mando a distancia. (Es una indicación visual de que el mando a distancia funcione correctamente.)
22	Receptor de infrarrojos	Receptor de infrarrojos

Tabla 5-2

Número de pedido Mando a distancia : R763794K

5.3 Puesta en marcha

¿ Cómo encender el proyector ?

1. Se puede encender el proyector mediante el interruptor de encendido.
   - Si está presionado el cero, el proyector está apagado.
   - Si está presionado el ’1’, el proyector está encendido.

   El proyector pasa al modo standby, el LED3 está rojo.

Para iniciar la proyección

1. Pulse la tecla **Standby** del teclado local o del mando a distancia.

La imagen puede tardar unos 60 segundos en aparecer , es decir, no se pueden proyectar imágenes hasta completar ciertas operaciones (inicialización del software, ...).

Cuando el modo de seguridad está activado, se visualizará un cuadro de diálogo que solicita la introducción del código PIN, véase *Seguridad* en el menú *Instalación*.

5.4 Tiempo de uso de la lámpara

x

Con el fin de poder generalizar para los diferentes tipos de proyectores, se hace uso de **x** para referir al tiempo de uso máximo.

Visualización del tiempo de uso de la lámpara mientras el proyector está funcionando.

Sea cual sea el modo de lámpara, cuando el tiempo de uso total de la lámpara activa (por ejemplo la lámpara 1) es de (x-30) horas o más, se visualiza un mensaje de advertencia.

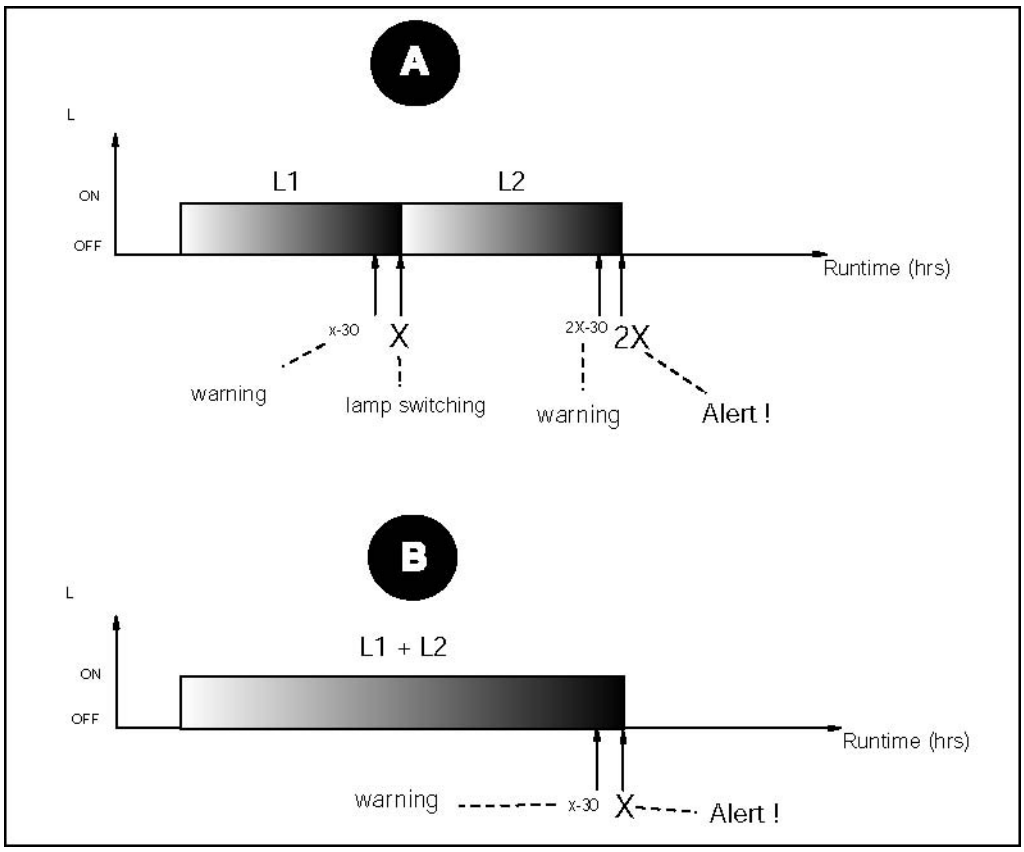


Imagen 5-3
Gestión del tiempo de uso de la lámpara

A Modo de una lámpara (modo simple)
B Modo de dos lámparas (modo dual)
x Tiempo de uso máximo

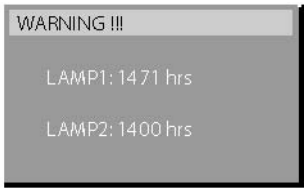


Imagen 5-4
Mensaje de advertencia para un proyector iQ 300.

El mensaje de advertencia volverá a aparecer, la próxima vez que se arranque el proyector. Pulse **BACK** o **MENU** para hacer desaparecer el mensaje.

La vida útil de la lámpara para una operación segura es de "x" horas como máximo. No utilice la lámpara por más tiempo. Reemplace la lámpara por una lámpara del mismo tipo. Contacte con un técnico autorizado BARCO para efectuar el reemplazo.

BarcoIQ	x (tiempo de uso máximo, expresado en horas)
210L	6000
350	3000
500	1000

Tabla 5-3
El tiempo de uso máximo para los diferentes tipos de proyectores BarcoIQ.

Si el tiempo de uso de la lámpara alcanza el tiempo máximo de "x" horas, el proyector pasará automáticamente a la otra lámpara, es decir a la lámpara dos. Durante y tras la conmutación aparecen los siguientes mensajes :

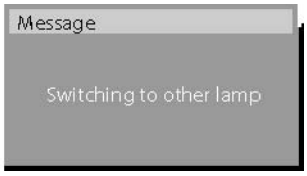


Imagen 5-5

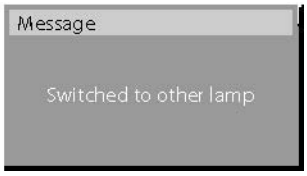


Imagen 5-6

Cuando el tiempo de uso de la lámpara dos asciende a x-30 horas, aparece un mensaje de advertencia.

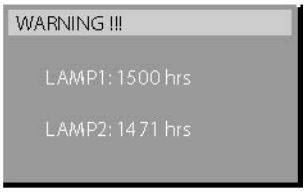


Imagen 5-7
Mensaje de advertencia para un proyector iQ 300.

Una vez transcurrido el tiempo de uso de la lámpara dos (**x** horas), aparecerá un mensaje de alarma.

Imagen 5-8

Comenzará una cuenta atrás de 4 minutos antes de apagar el proyector (Standby).

Si no se resetea el tiempo de uso de la lámpara, el mensaje de alarma volverá a aparecer la próxima vez que se arranque el proyector (con una cuenta atrás de 4 minutos).

Se puede hacer desaparecer el mensaje presionando la tecla **MENU** o **BACK**, pero no se interrumpe la cuenta atrás.

Póngase en contacto con un técnico cualificado Barco para reemplazar la lámpara.

En el modo dual (dos lámparas) la vida útil de ambas lámparas expira al mismo tiempo. Sin embargo, si en el modo dual una lámpara ha sido usada por más tiempo que la otra (por ejemplo cuando el proyector ha funcionado temporalmente en el modo simple), la vida útil de la primera lámpara expirará más pronto que la vida útil de la segunda y el proyector pasará al modo simple.

Utilizar una lámpara por más de x horas es peligroso ya que la lámpara podría explotar.

Solamente técnicos autorizados de BARCO pueden resetear el tiempo de uso de la lámpara y reemplazar la lámpara.

5.5 Fallo de lámpara

¿ Qué pasa cuando se produce un fallo de lámpara ?

A producirse un fallo de lámpara en el modo dual, aparecerá un cuadro de diálogo que informa al usuario qué debe hacer.

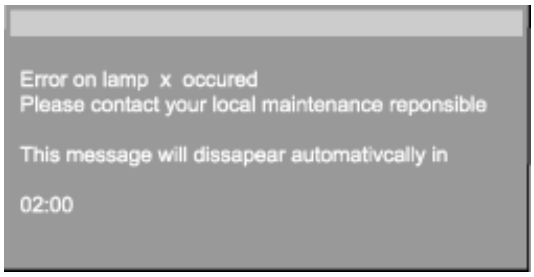

Error on lamp x occured
Please contact your local maintenance reponsible
This message will dissapear automativcally in
02:00

Imagen 5-9

El mensaje desaparece después de 2 minutos. También puede cerrar el mensaje con la tecla ESC.

El proyector volverá al modo simple y visualizará un icono (en la esquina superior derecha de la pantalla) representando una lámpara marcada con una cruz informando al usuario que se ha producido un fallo de lámpara.

Se puede hacer desaparecer el icono a través de la función *Borrar error de lámpara* en el menú *Lámparas*.

Cuando se produce un fallo de lámpara, póngase en contacto con un técnico Barco autorizado.

5.6 Ajustes de configuración rápidos

Vision general

- Ajuste rápido de la lente
- Uso del mando a distancia

5.6.1 Ajuste rápido de la lente

¿ Qué se puede hacer?

Para realizar un ajuste rápido de la lente y del desplazamiento de la imagen, utilice las teclas del mando a distancia destinadas a tal efecto o las teclas de lente del teclado local.

La opción Zoom/enfoque sólo está disponible para lentes motorizadas.

Ajuste rápido del zoom/enfoque

1. Pulse la tecla **LENS ZOOM** o **LENS FOCUS** en el mando a distancia.
2. Utilice las teclas de flecha para ajustar.

Ajuste rápido de desplazamiento

1. Pulse la tecla **LENS SHIFT**
2. Utilice las teclas de flecha para ajustar.

5.6.2 Uso del mando a distancia

Apuntar a la pantalla reflectante

1. Apunte la parte frontal del mando a distancia a la superficie reflectante de la pantalla. (imagen 5-10)

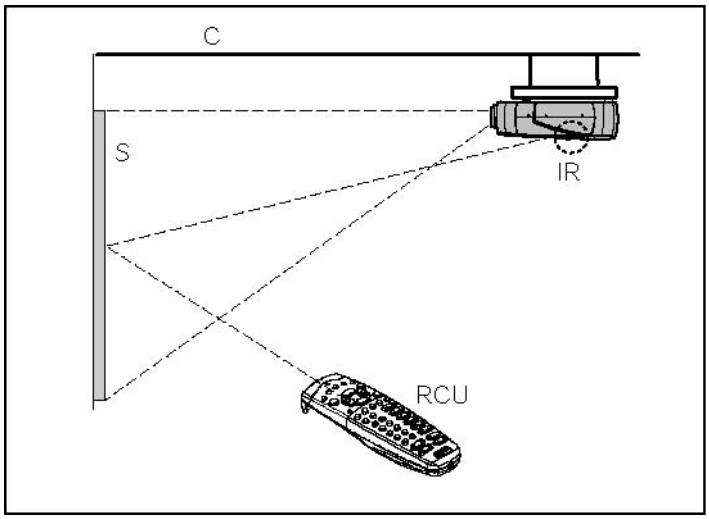


Imagen 5-10

Cuando se hace uso de un mando a distancia inalámbrico, verifique que se encuentra Ud. dentro de la distancia de funcionamiento del mando a distancia.

La distancia de funcionamiento es de 15 m (50 ft) como máximo.

El mando a distancia no funcionará correctamente si luz intensa incide en el sensor o si hay obstáculos entre el mando a distancia y el sensor de infrarrojos del proyector.

¿ Cómo conectar ?

1. Enchufe un extremo del cable del mando a distancia al conector situado en la parte inferior del mando a distancia.
2. Enchufe el otro extremo al conector ***RC***. situado en la parte frontal del proyector. (imagen 5-11)

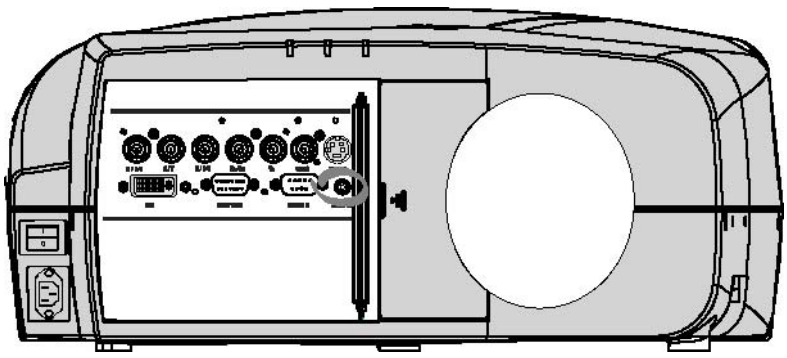


Imagen 5-11

Especificaciones de la entrada RC

U_{in} = 9V

I_{max} = 80 mA

Los receptores de infrarrojos internos pueden desactivarse.

- jack mono : al insertar el conector jack
- jack estéreo : al insertar el conector jack o mediante un interruptor externo para cerrar la conexión entre el canal derecho y la masa.

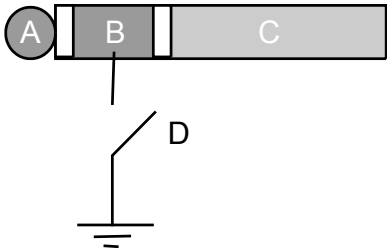


Imagen 5-12
Configuración de la clavija jack estéreo

A Punta : Canal izquierdo
B Anillo : Canal derecho
C Casquillo : Masa (GND)
D Interruptor externo

Para la conexión alámbrica del mando a distancia se necesita un cable de dos hilos cada uno previsto de un conector jack macho (mono/estéreo) de 3,5 mm.

Este cable no se suministra, pero se puede adquirir en cualquier tienda de artículos de audio y electrónicos.

5.7 Dirección del proyector

Vision general

- Ajuste de la dirección
- Visualización y programación de la dirección en el mando a distancia

5.7.1 Ajuste de la dirección

Dirección del proyector

La dirección programada en el proyector que permite manejarlo individualmente.

Dirección general

Dirección por defecto. Los proyectores ejecutan los comandos de un mando a distancia en el cual está programada la dirección general.

¿Para qué se utiliza la dirección del proyector?

Debido a que podría haber más de un proyector instalado en una habitación, cada proyector debe contar con una dirección distinta para diferenciarlo con una RCU o un ordenador. Por lo tanto, cada proyector tiene su propia dirección.

Configure una dirección individual para cada proyector.

La configuración de la dirección del proyector puede hacerse mediante el software.

Control del proyector.

Cada proyector requiere una dirección individual entre 0 y 255, la cual puede definirse en el menú *Instalación*.

Después de definir la dirección, puede controlar el proyector mediante:

- la RCU para las direcciones entre 0 y 9.
- un ordenador, por ejemplo, IBM PC (o compatible), Apple MAC, etc. para las direcciones entre 0 y 255.

El proyector responde a la RCU definida con la dirección común ’0’, independientemente de si la dirección se definió en el proyector mismo (la dirección común del proyector también debe ser "0").

La RCU se programa de forma predeterminada con la dirección 0, como ’dirección común’.

Si es necesario controlar un proyector específico, introduzca la dirección del proyector en la RCU (solamente cuando la dirección es entre 0 y 9). El proyector con la dirección correspondiente responderá a la RCU específica.

Puesto que se puede instalar el proyector en una habitación donde se encuentran otros equipos que utilizan la dirección general "0", se puede cambiar la dirección general a "1".

5.7.2 Visualización y programación de la dirección en el mando a distancia

Visualización de la dirección del proyector

1. Pulse la tecla **ADDRESS** (tecla embutida) del mando a distancia con ayuda de un lápiz.

   La dirección del proyector aparecerá en una ventana en la pantalla.

Para continuar usando el mando a distancia con esta dirección, es preciso introducir la misma dirección con las teclas numéricas (dirección entre 0 y 9) dentro de los 5 segundos después de haber pulsado la tecla de dirección. Por ejemplo : Si la tecla de dirección muestra la dirección 003, pulse la tecla numérica 3 del mando a distancia para asignar al mando a distancia la misma dirección. No introduzca 0-0-3. Si introduce 003, se asignará al mando a distancia la dirección '0' que sirve para manejar todos los proyectores. Si no se introduzca la dirección dentro de los 5 segundos, el mando a distancia vuelve a su dirección por defecto (dirección cero) y controlará todos los proyectores en la habitación.

La dirección (o 1) debería permitir la comunicación con el proyector puesto que es la dirección general.

Displaying the Projector Address in Standby.

1. Pulse la tecla **ADDRESS** (tecla embutida) del mando a distancia con ayuda de un lápiz.

   Todos los LED en el panel frontal del proyector se apagan.

   A continuación el LED1 se ilumina verde, indicando la centena. Luego, el LED2 se ilumina indicando la decena. Después se ilumina el LED3 indicando las unidades. Finalmente, los LEDs volverán a su estado normal.

5.8 Manejo del proyector

Selección de la entrada

Introduzca el número de la entrada deseada con las teclas numéricas del mando a distancia. De esta manera se visualizará la fuente seleccionada.

Los controles de imagen

Al pulsar un control de imagen, se visualizará en pantalla una ventana con una barra de nivel, un icono y el nombre del control, p.ej. 'brillo...' (a condición de que la función Texto esté activada). La longitud de la barra de nivel y el valor numérico indican el valor actual para la fuente. Se puede ajustar el parámetro mediante las teclas de flecha del mando a distancia o con las teclas + y - del teclado local.

Se guardan los ajustes en el archivo de imagen.

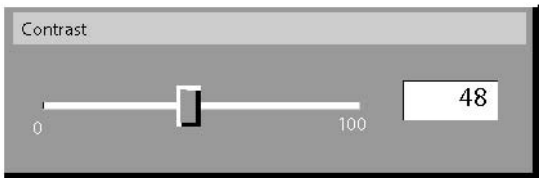


Imagen 5-13

Brillo	La tecla + le permite aumentar el brillo. La tecla - le permite disminuir el brillo.
Contraste	La tecla + le permite incrementar el contraste. La tecla - le permite disminuir el contraste.
Color	Utilice la tecla + para colores más ricos. Utilice la tecla - para colores claros.

Matiz	Sólo se puede ajustar la matiz para las señales de vídeo y S-vídeo para los sistemas NTSC 4.43 o NTSC 3.58. Utilice la tecla + para una imagen más rica. Utilice la tecla - para una imagen más clara.
Nitidez	Utilice la tecla + para obtener imágenes más nítidas. Utilice la tecla - para obtener imágenes más difuminadas.
Fase	Se puede ajustar la fase mediante las teclas + y -.
Gama	La tecla + le permite aumentar el valor gama. La tecla - le permite reducir el valor gama.
Congelado	Pulse la tecla **Freeze** para congelar la imagen.

La tecla Pausa

Cuando se pulsa la tecla de Pausa, se interrumpe la proyección de la imagen y aparece una imagen negra.

Para reiniciar la proyección :

- Pulse la tecla **PAUSE**.
- Pulse la tecla **BACK**
- Seleccione una fuente.

5.9 Zoom Digital

¿ Qué se puede hacer?

La tecla de zoom digital, situada en el mando a distancia, permite acercar o alejar una parte de la imagen.

¿ Cómo hacer un zoom ?

1. Pulse ← o → en la tecla **Digital Zoom** del mando a distancia para hacer un zoom de acercamiento/alejamiento del centro de la imagen.

   Siga las instrucciones que aparecen en la barra de asistente visualizada en la parte inferior de la pantalla.

   Pulse la tecla **BACK** para deshacer el zoom.

No se puede hacer un zoom del logotipo.

5.10 Estructura del menú

La estructura del menú similar a la de un PC

El BarcoIQ dispone de una barra de menú similar a la de un PC y que permite acceder fácilmente a los diferentes parámetros para configurar el proyector.

Para visualizar la barra de menú, pulse la tecla **MENU**. El menú contiene uno o dos niveles, según el usuario.

- Nivel 1 : Usuario estándar
- Nivel 2 : usuario avanzado, protegido por contraseña. Las opciones de menú avanzadas sólo son visibles cuando el usuario introduce la contraseña correcta (contraseña por defecto = "0000").

Las opciones de menú a las que no se puede acceder aparecen agrisadas.

5.11 Manejo del menú

Estructura del menú

Una línea de color gris separa los parámetros estándar y los parámetros avanzados.

La presencia de un submenú se indica con una flecha blanca. *Settings* es un submenú.

Trapecio en una opción del menú *Imagen*.

Tres puntos suspensivos indican que se abrirá un cuadro de diálogo al hacer clic sobre esta opción de menú.

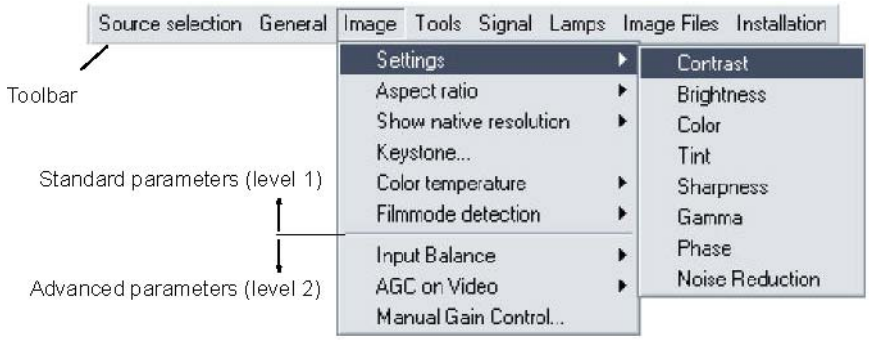


Imagen 5-14

Los menús contenidos en este manual son del tipo avanzado : todas las opciones son visibles. Por consiguiente, los menús que aparecen en la pantalla de un usuario estándar diferirán de los menús en este manual, es decir, no serán visibles las opciones avanzadas que serán reemplazadas por la entrada "*More...*"

Menús o opciones de menú agrisados no están disponibles en esta versión del software.

¿ Cómo desplegar un menú ?

1. Utilice la tecla ↓ para desplegar un menú.

¿ Cómo desplegar un submenú ?

1. Utilice la tecla → para desplegar un submenú.

¿ Cómo salir de un submenú ?

1. Pulse **BACK** para salir de un submenú.

Pulse BACK para salir de un menú.

Una vez salido de un menú, tras un minuto se debería reintroducir la contraseña para las opciones avanzadas.

5.12 Manejo de los cuadros de diálogo

Manejo de los cuadros de diálogo

Ciertos parámetros sólo pueden ser ajustados a través de cuadros de diálogo en los cuales se pueden seleccionar o entrar valores de varias maneras.

Entrada de valores numéricos utilizando las teclas numéricas del mando a distancia

1. Pulse **ENTER** para activar el campo de entrada. (imagen 5-15)
2. Escriba el valor deseado.

Imagen 5-15

Entrada de valores numéricos utilizando las teclas de flecha del mando a distancia

1. Pulse **ENTER** para activar el campo de entrada.
2. Pulse ← o → para seleccionar el dígito que desea cambiar. (imagen 5-16)
3. Pulse ↓ o ↑ para aumentar o disminuir el valor.

Imagen 5-16

Entrada de valores numéricos utilizando las teclas de flecha del teclado local

1. Pulse **ENTER** para activar el campo de entrada .
2. Pulse ← o → para seleccionar el dígito que desea cambiar.
3. Pulse ↓ o ↑ para aumentar o disminuir el valor.

Pulse ENTER para confirmar los cambios.

Utilice ↓ o ↑ para pasar de un campo a otro.

De vez en cuando se debe entrar un valor alfanumérico (nombre de archivo, ...). Utilice las teclas ↑ o ↓ para recorrer la lista con valores alfanuméricos tras seleccionar el campo.

Están disponibles los siguientes caracteres :

Lista decimal : 0123456789

Lista decimal con el signo menos : 0123456789-

Lista ASCII : ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789+-*/&@#.;.abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

6. SELECCIÓN DE ENTRADA (FUENTE)

Vision general

- Diagrama de flujo
- Selección de la fuente de entrada
- Vídeo compuesto
- Selección de S-Vídeo
- El selector de vídeo

6.1 Diagrama de flujo

La estructura del menú de selección de la entrada

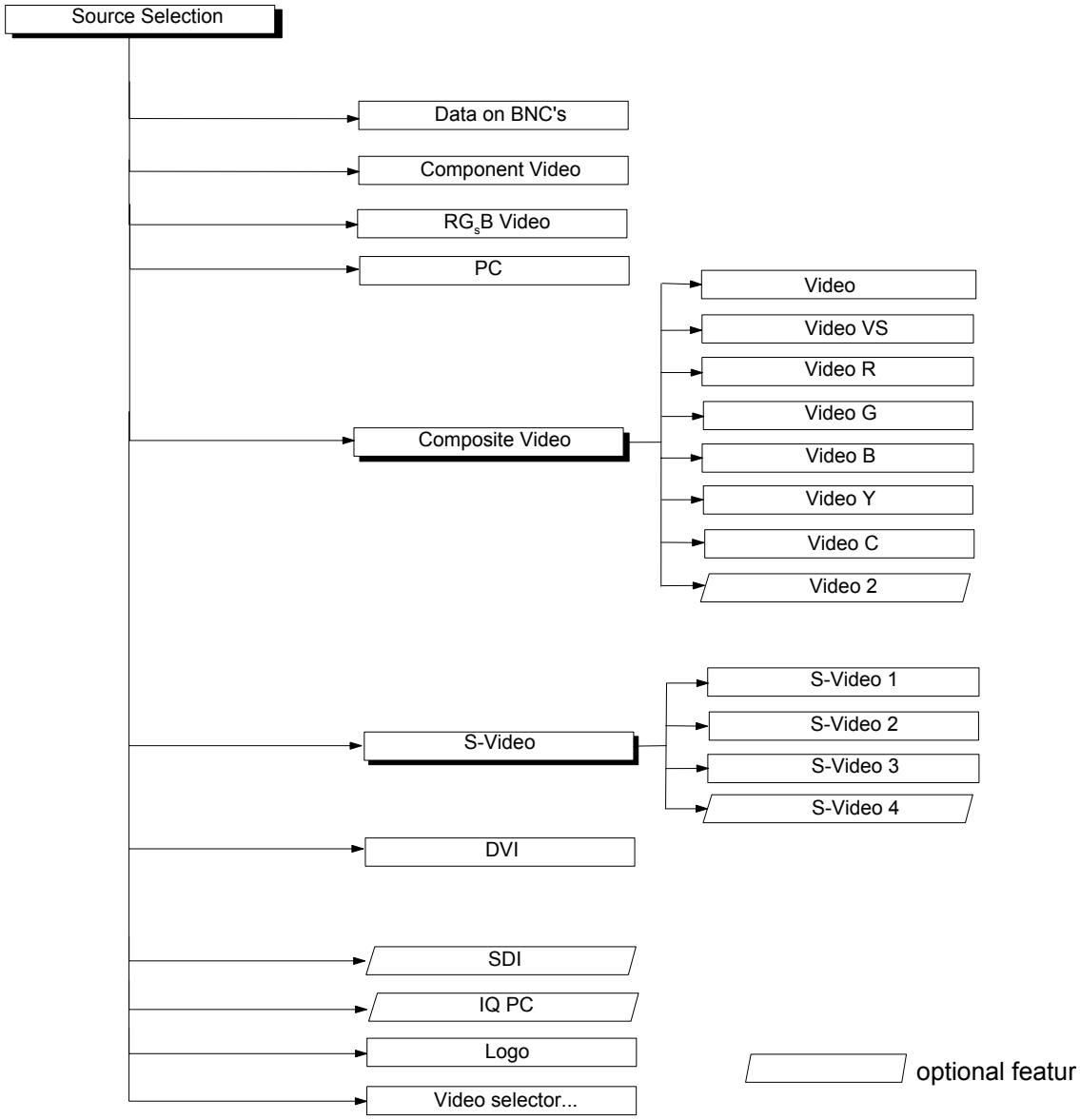


Imagen 6-1
Diagrama de flujo del menú de selección de la entrada

6.2 Selección de la fuente de entrada

Selección de una fuente

El menú de Selección Entrada permite seleccionar una de las fuentes conectadas. Alternativamente se puede seleccionar una fuente a través de las teclas numéricas del mando a distancia o mediante el teclado local.

¿ Cómo seleccionar una fuente ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse ? para desplegar el menú Source Selection (Selección de la fuente) (imagen 6-2)
3. Use ? o ? para seleccionar una de las distintas fuentes (si el elemento tiene un submenú, pulse ? para desplegarlo)
4. Pulse **ENTER** para confirmar.

   En la pantalla aparecerá la fuente seleccionada.

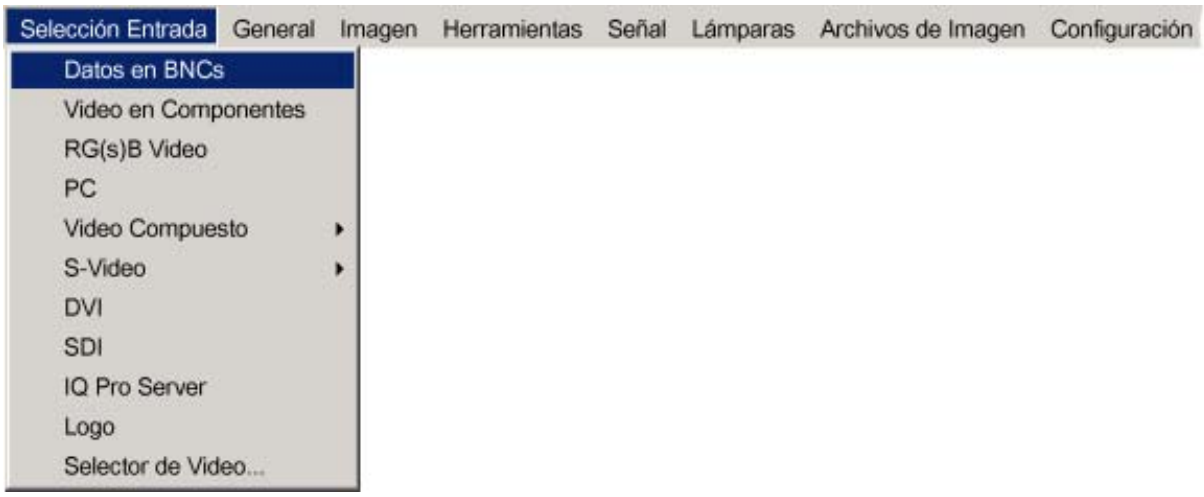


Imagen 6-2

En el menú se indican las entradas activas (llevan señal) mediante el logotipo Barco, el dígito indica la tecla rápida del mando a distancia.

Las primeras tres fuentes (Datos en BNCs, Vídeo en componentes y RGsB Vídeo) están conectadas a la entrada de 5 cables. El dígito "1" indica qué configuración está seleccionada.

Cuándo seleccionar "Datos en BNCs" ?

Seleccione *Datos en BNCs* si está conectada una señal de datos a los conectores BNC.

¿ Cuándo seleccionar "Video en Componentes" ?

Si se conecta una señal de vídeo de tipo (PR/Y/PB) al conector BNC, seleccione Component video (Vídeo en componentes).

¿ Cuándo seleccionar RG_sB Video ?

Seleccione RG_sB Video si está conectada a los conectores BNC una señal de vídeo RGB (15 KhZ) con sincronismo en verde o con sincronismo horizontal.

Se ruta la señal hasta el circuito de vídeo para proyectarla en una ventana de vídeo.

6.3 Vídeo compuesto

¿ Cómo seleccionar una de las 7 entradas de vídeo compuesto ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse ↓ para desplegar el menú de selección de la entrada.
3. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Composite video*.
4. Pulse → para desplegar el submenú.

5. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar una de las entradas de vídeo. (imagen 6-3)
   Nota: *Video2 es una entrada de vídeo opcional que sólo es visible cuando está instalada la sección adicional de entradas de Video/Audio.*

   Cuando las opciones avanzadas están deshabilitadas, el submenú solo contiene una opción (dos si la sección adicional de entradas de Video/Audio está instalada), véase "El selector de vídeo", página 48.

6. Pulse **ENTER** para confirmar.

   Una viñeta blanca indica la fuente de vídeo compuesto seleccionada que ahora aparece en la pantalla.

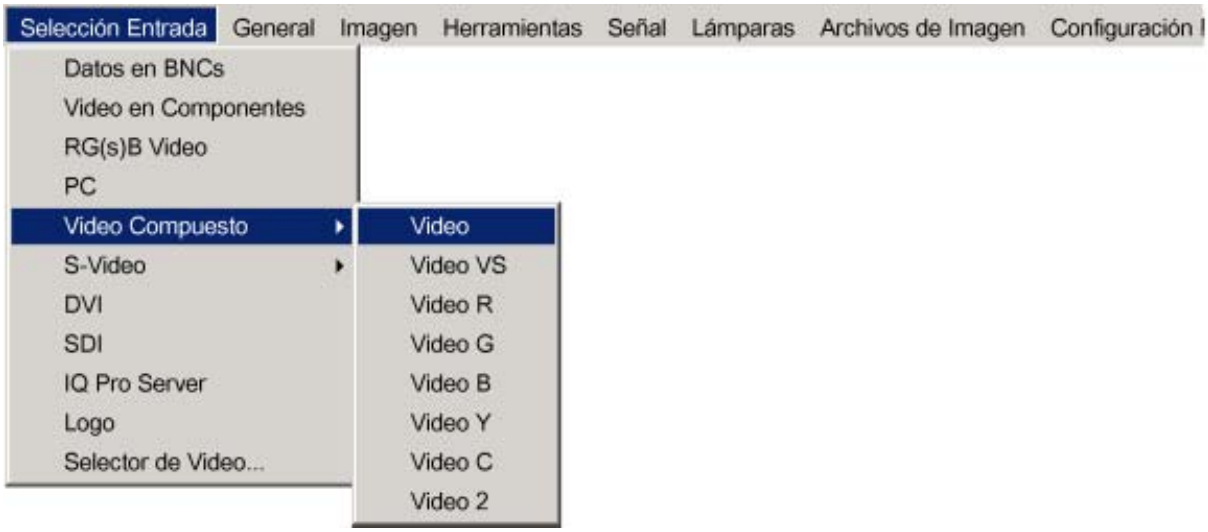


Imagen 6-3

También se puede seleccionar fuentes de vídeo compuesto mediante el selector de vídeo o pulsando la tecla 3 del mando a distancia. La tecla numérica 3 permite moverse por las entradas de vídeo activas a condición de que el modo extendido esté activado en el selector de vídeo.

6.4 Selección de S-Vídeo

¿ Cómo seleccionar una de las 3 entradas de S-vídeo ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse ↓ para desplegar el menú de selección de la entrada.
3. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *S-video*.
4. Pulse → para desplegar el submenú.
5. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar una de las entradas de vídeo. (imagen 6-4)
   Nota: *s-Video4 es una entrada de vídeo opcional que sólo es visible cuando está instalada la sección adicional de entradas de Video/Audio.*

   Cuando las opciones avanzadas están deshabilitadas, el submenú solo contiene una opción (dos si la sección adicional de entradas de Video/Audio está instalada), véase "El selector de vídeo", página 48.

6. Pulse **ENTER** para confirmar.

   Una viñeta blanca indica la fuente de vídeo seleccionada que ahora aparece en la pantalla.

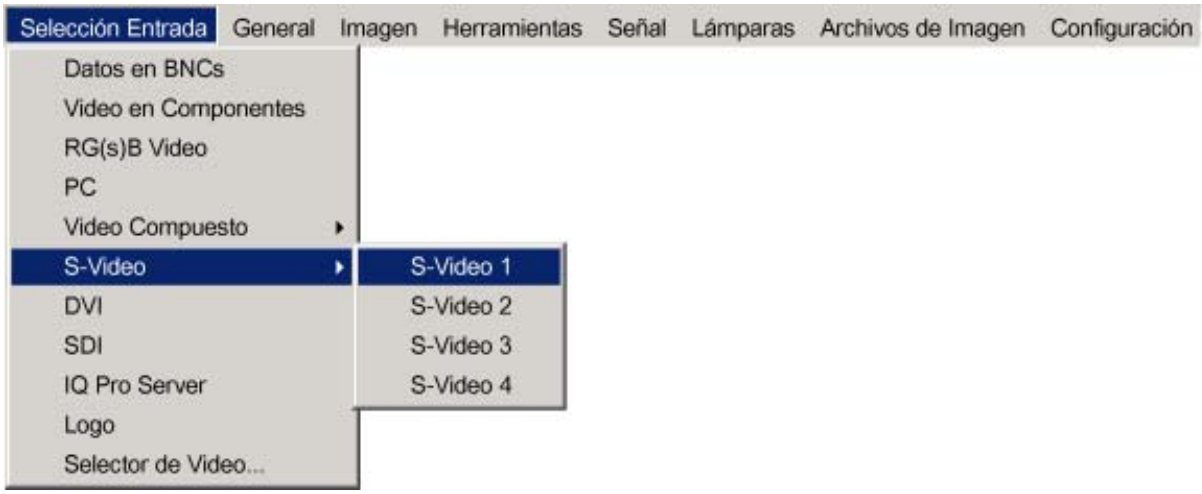


Imagen 6-4

También se puede seleccionar fuentes de S-vídeo mediante el selector de vídeo o pulsando la tecla 4 del mando a distancia. La tecla numérica 4 permite moverse por las entradas de S-vídeo activas a condición de que el modo extendido esté activado en el selector de vídeo.

6.5 El selector de vídeo

Selector de vídeo

El selector de vídeo es una interfaz gráfica que le proporciona un resumen de todas las entradas de vídeo (vídeo compuesto y S-vídeo) con indicación de que están activas (llevan una señal) o no así como si están seleccionadas o no.

Modos del selector de vídeo

El selector de vídeo tiene dos modos :

- Modo estándar : Se puede seleccionar la entrada de vídeo compuesto y la entrada de S-video.
- Modo extendido : En el modo extendido están disponibles unas entradas BNC adicionales que se pueden seleccionar como entradas de vídeo (entradas de S-vídeo).

Cómo visualizar el selector de vídeo ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse ↓ para desplegar el menú de selección de la entrada.
3. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Selector de Video*.

   Aparecerá en la pantalla un mensaje. (imagen 6-5)

   seguido por una representación gráfica. (imagen 6-6, imagen 7-7)
   Un conector BNC o de S-Video puede encontrarse en uno de los siguientes estados :
   - A Conector deshabilitado
   - B Conector habilitado pero no activo (no está presente una señal de vídeo en el conector)
   - C Conector habilitado y activo (está presente una señal de vídeo en el conector)
   - D Conector habilitado, activo y seleccionado
   - E: Conector habilitado, activo y resaltado (el conector está seleccionado en el navegador)

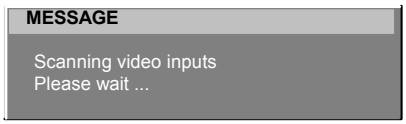


Imagen 6-5

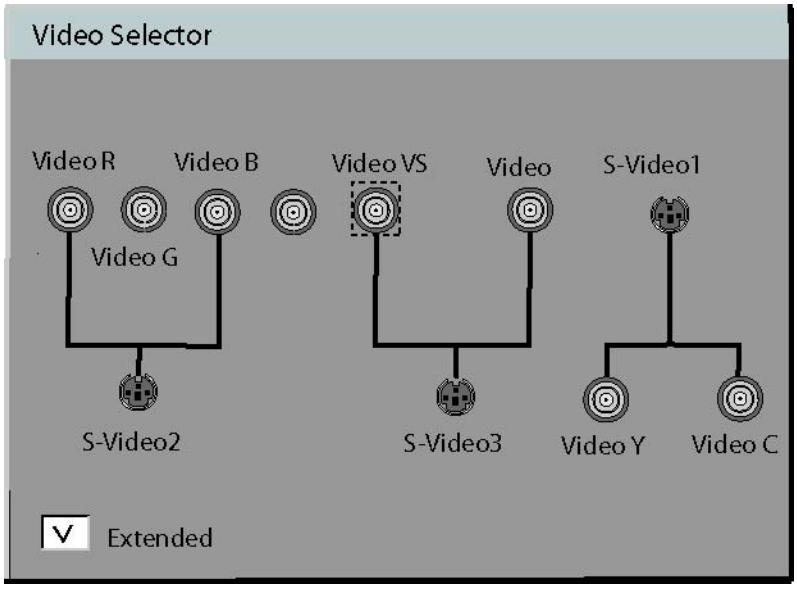


Imagen 6-6

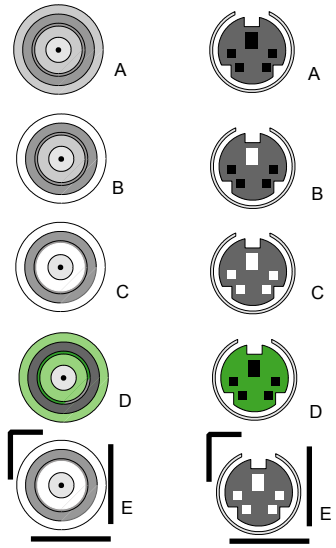


Imagen 6-7

Cuando la sección adicional de entradas de Video/Audio está instalada, en el selector de vídeo aparece una entrada de vídeo y S-Video adicional.

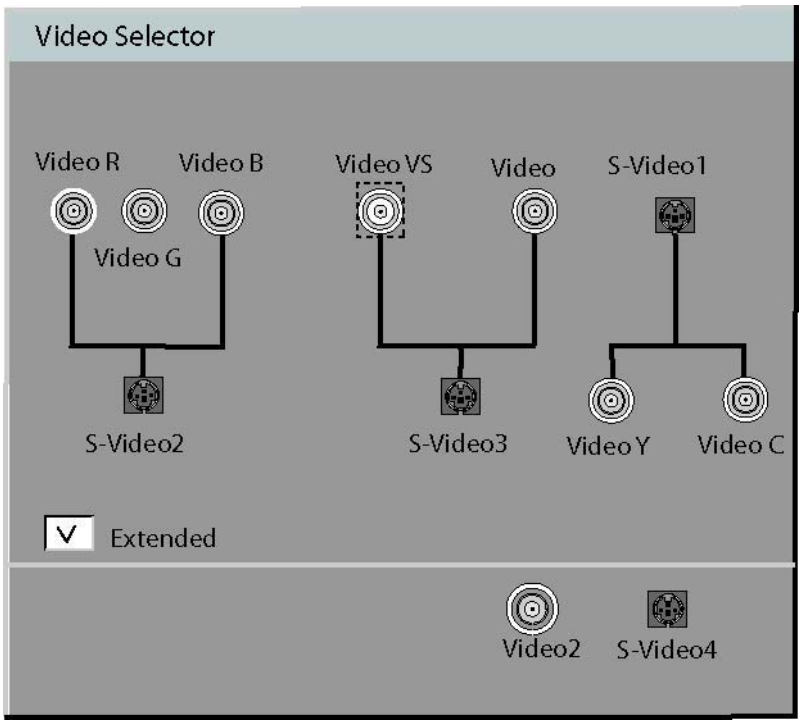


Imagen 6-8

¿ Cómo seleccionar una entrada en el selector de vídeo ?

1. Utilice ← o → para recorrer las entradas.
2. Pulse la tecla **ENTER**.
   Pulse **MENU** o **BACK** para salir del selector de vídeo.

Cómo deshabilitar el modo extendido del selector de vídeo ?

1. Utilice las teclas de flecha para seleccionar la casilla de verificación *Extended*.
2. Pulse **ENTER** para deshabilitar el modo extendido.

   Se visualiza el selector de vídeo estándar. (imagen 6-9)

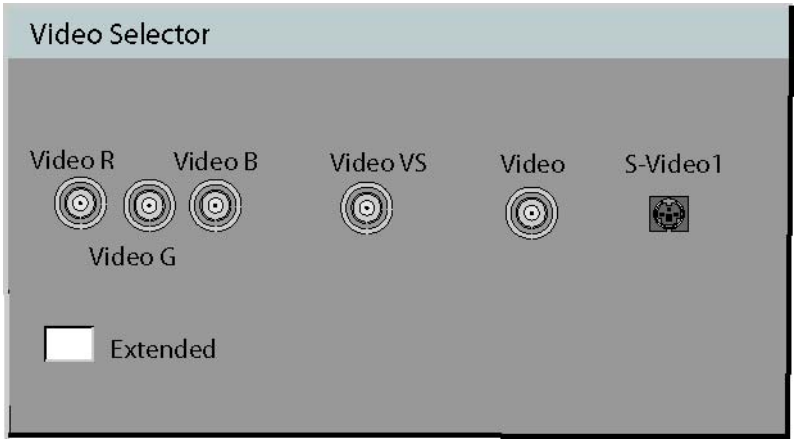

Video Selector
Video R
Video B
Video VS
Video
S-Video1
Video G
Extended

Imagen 6-9

7. EL MENÚ GENERAL

Vision general

- Diagrama de flujo
- Pausa
- Congelado
- Temporizador de standby
- Audio (opcional)
- Identificación

7.1 Diagrama de flujo

La estructura del menú General

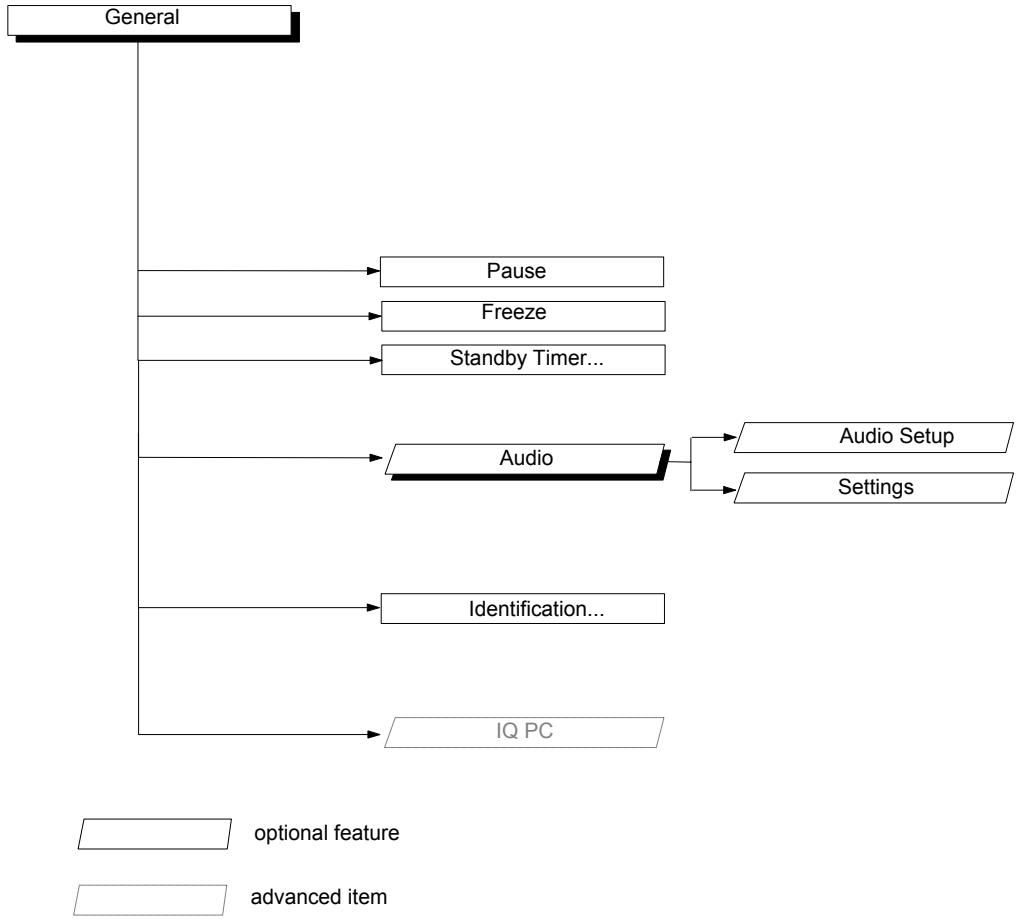


Imagen 7-1

7.2 Pausa

Interrupción de la proyección de la imagen

La función Pausa posibilita la interrupción de la proyección de la imagen, sin apagar el proyector de modo que se puede reiniciar inmediatamente la proyección. Se interrumpe la proyección mediante un obturador mecánico que interrumpe el haz de luz.

¿Cómo interrumpir la proyección de la imagen ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *General*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú General.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Pausa*. (imagen 7-2)
5. Pulse **ENTER** para interrumpir la proyección.

   Un sonido corto indica que el obturador está activado.

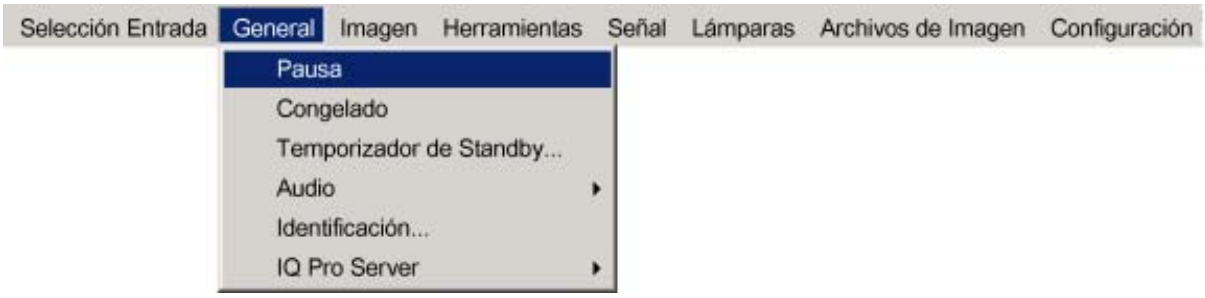


Imagen 7-2

También se puede interrumpir la imagen utilizando la tecla PAUSE del mando a distancia.

Para reiniciar la proyección : Pulse PAUSE.

7.3 Congelado

Congelar la imagen

La función Congelado permite congelar la imagen. Para reiniciar la proyección de la imagen, vuelve a seleccionar la opción de menú *Congelado* o pulse la tecla **Freeze** en el mando a distancia.

¿Cómo congelar la imagen ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *General*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú General.
4. Utilice ↑ o ↓ para selecciona *Congelado*. (imagen 7-3)
5. Pulse **ENTER** para congelar la imagen.

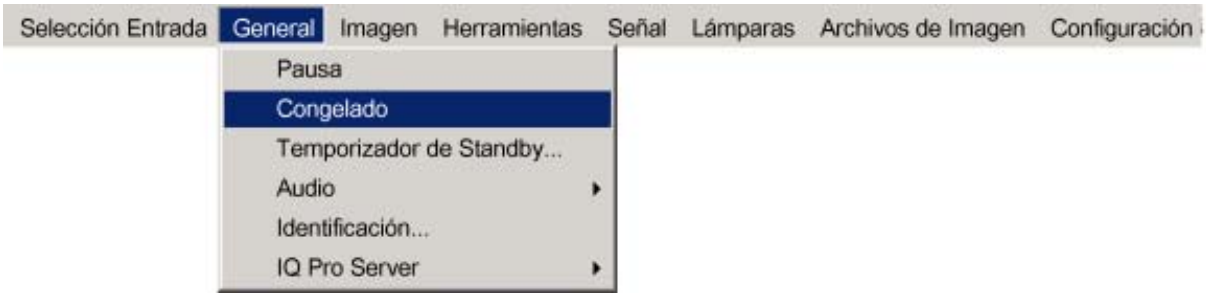


Imagen 7-3

También se puede congelar la imagen utilizando la tecla Freeze del mando a distancia.

7.4 Temporizador de standby

Objetivo del temporizador de standby

Si no está presente ninguna señal y el temporizador de standby está activado, se visualiza un cuadro de diálogo y tras cierto tiempo el proyector se apagará.

Imagen 7-4

Se puede ajustar en el cuadro de diálogo el tiempo para la cuenta atrás a un valor entre 180 y 3600 segundos (valor por defecto = 300). También es posible desactivar el temporizador.

¿Cómo activar el temporizador ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *General*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú General.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Temporizador de Standby*. (imagen 7-5)
5. Pulse **ENTER** para activar el temporizador.

   Aparecerá en la pantalla un cuadro de diálogo. (imagen 7-6)
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Enabled* (activar). Una caja indica la opción seleccionada. Pulse **ENTER** para activar.
7. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar el campo de entrada.
8. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar la cuenta atrás.
9. Pulse **MENU** o **BACK** para salir del menú o para volver al menú anterior.

Imagen 7-5

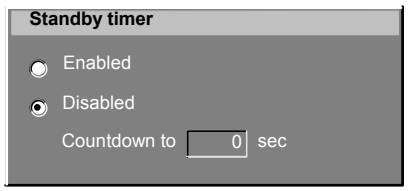


Imagen 7-6

7.5 Audio (opcional)

Vision general

- Ajuste de la configuración de audio
- Ajustes de audio

7.5.1 Ajuste de la configuración de audio

¿ Qué se puede hacer?

La sección de entradas 3 permite la conexión de 4 señales de audio que pueden vincularse a la señal de vídeo o datos correspondiente. También se puede vincular múltiples señales de audio a una sola señal de vídeo (o datos), lo cual puede ser de utilidad durante una videoconferencia.

Se debe realizar la configuración en el menú de Configuración Audio.

Acceder al menú de Configuración Audio.

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *General*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú General.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Configuración Audio*. (imagen 7-7)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 7-8)
   - El LED se ilumina rojo : La entrada de audio está silenciada.
   - El LED se ilumina verde : La entrada está activa (se visualiza la fuente vinculada).
   - El LED se ilumina naranja : La fuente de imagen no está seleccionada.

Imagen 7-7

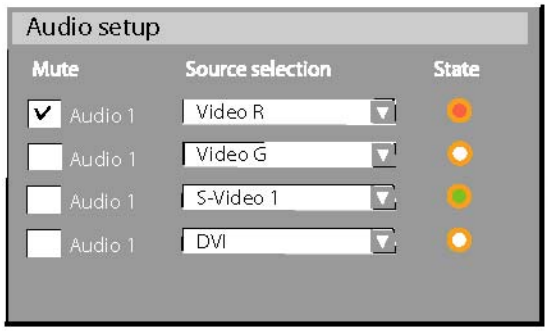


Imagen 7-8

Cómo silenciar un canal de audio ?

1. Seleccione con las teclas de flecha la casilla de verificación del canal que desea silenciar.
2. Pulse la tecla **ENTER**.

Cómo vincular una entrada de audio a una fuente ?

1. Seleccione con las teclas de flecha el cuadro de lista deseado.
2. Pulse **ENTER** para desplegar el cuadro de lista.
3. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar la fuente deseada.
4. Pulse la tecla **ENTER**.

Cuando en el modo de de conmutación de fuente se hace uso del efecto de desvanecimiento, también se aplica el efecto de desvanecimiento al sonido.

7.5.2 Ajustes de audio

Ajustes de audio

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *General*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú General.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Configuración Audio*. (imagen 7-9)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 7-10)
6. Seleccione y ajuste con las teclas de flecha el parámetro de audio deseado.
   Nota: *El valor por defecto para el volumen es de 43, lo cual corresponde a un factor de ganancia de 1 (volumen entrante = volumen saliente).*

Imagen 7-9

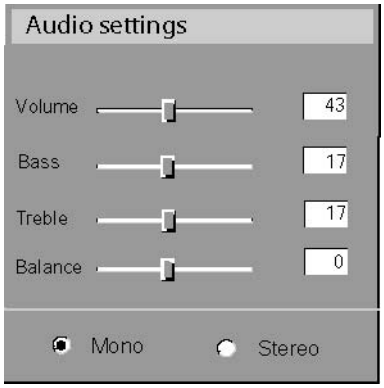


Imagen 7-10

7.6 Identificación

La pantalla de identificación del proyector

La pantalla de identificación visualiza las características principales del proyector.

¿ Cómo visualizar la pantalla de identificación ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *General*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú General.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Identificación*. (imagen 7-11)

5. Pulse **ENTER** para abrir la pantalla de identificación.

   Aparecerá en la pantalla un cuadro de diálogo.

   En nuestro ejemplo, se trata de un proyector IQ-G300 que dispone de todas las opciones para un Praxis. (imagen 7-12)

6. Pulse **MENU** o **BACK** para salir del menú o para volver al menú anterior.

Imagen 7-11

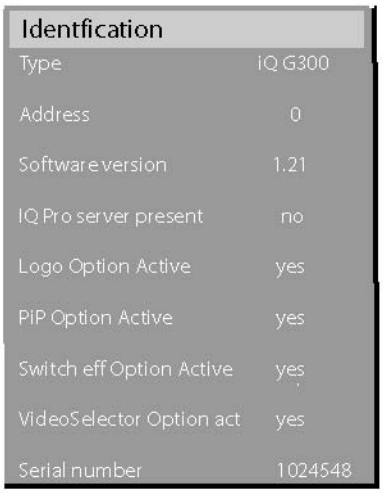


Imagen 7-12

8. EL MENÚ IMAGEN

Vision general

- Ajustes
- Relación de aspecto
- Mostrar la resolución nativa
- Trapecio
- Temperatura de color
- Detección del modo fílmico
- Blanking
- Balance de entrada
- AGC en Vídeo
- El control manual de la ganancia

8.1 Ajustes

Vision general

- Contraste
- Brillo
- Color
- Matiz
- Nitidez
- Gama
- Fase
- Reducción de ruido

¿ Qué se puede hacer ?

Un ajuste correcto de la imagen es importante para la calidad de la proyección. Se puede ajustar la imagen mediante un cuadro de diálogo que dispone de un control deslizante. Se indican el valor mínimo, máximo y el valor actual. También se puede ajustar la imagen, salvo la nitidez, mediante los botones del mando a distancia destinados a tal efecto.

Imagen 8-1

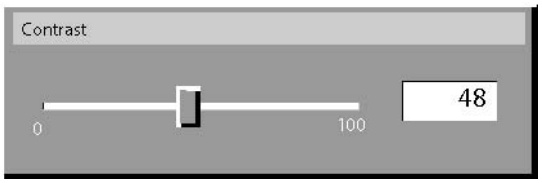


Imagen 8-2
Control deslizante para el ajuste de la imagen.

8.1.1 Contraste

¿ Cómo ajustar el contraste ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Ajustes*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Contraste*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   En la pantalla aparece un control deslizante.
8. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar el contraste.

8.1.2 Brillo

¿ Cómo ajustar el brillo ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Ajustes*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Pulse ↓ o ↑ para seleccionar *Brillo*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   En la pantalla aparece un control deslizante.
8. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar el brillo.

8.1.3 Color

¿Cómo ajustar el color ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Ajustes*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↓ o ↑ para seleccionar *Color*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   En la pantalla aparece un control deslizante.
8. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar el color.

8.1.4 Matiz

¿Cómo ajustar el matiz ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Ajustes*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Pulse ↓ o ↑ para seleccionar *Matiz*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   En la pantalla aparece un control deslizante.
8. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar el matiz.

8.1.5 Nitidez

¿Cómo ajustar ja nitidez ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Ajustes*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↓ o ↑ para seleccionar *Nitidez*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   En la pantalla aparece un control deslizante.
8. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar la nitidez.

8.1.6 Gama

¿ Cómo ajustar la corrección Gama ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Ajustes*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Pulse ↓ o ↑ para seleccionar *Gamma*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   En la pantalla aparece un control deslizante.
8. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar la corrección gama.

8.1.7 Fase

¿ Cómo ajustar la fase ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Ajustes*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↓ o ↑ para seleccionar *Fase*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   En la pantalla aparece un control deslizante.
8. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar la fase.

8.1.8 Reducción de ruido

¿Cómo ajustar la reducción de ruido ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Ajustes*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Pulse ↓ o ↑ para seleccionar *Reducción Ruido*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   En la pantalla aparece un control deslizante.
8. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar la reducción de ruido.

8.2 Relación de aspecto

Relaciones de aspecto

La relación de aspecto estándar utilizada para la emisión de televisión es 4:3. Sin embargo, actualmente la mayoría de las fuentes DVD usan la relación de aspecto de pantalla gigante, 16:9, o incluso cinemascope, 2,35:1.

Algunas fuentes DVD pueden incluso usar relaciones de aspecto 16:9 o 2,35:1 anamórficas para aprovechar la mayor resolución vertical ofrecida por la relación 4:3. El término “anamórfico” significa que la imagen de pantalla gigante original está contraída para ajustarse a la relación de aspecto 4:3.

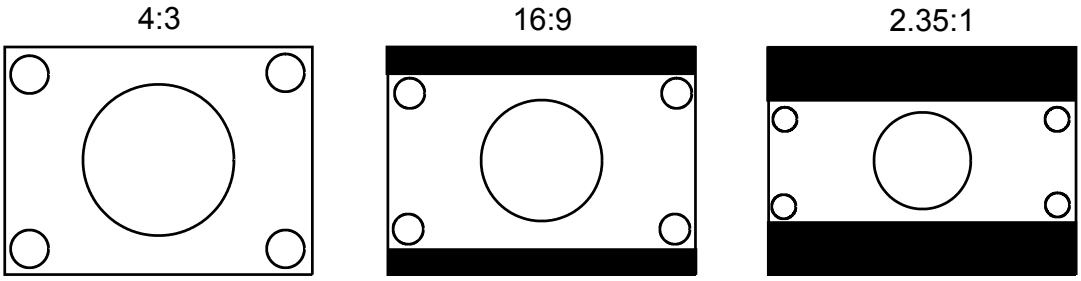


Imagen 8-3
Relaciones de aspecto no anamórficas comunes en fuentes DVD

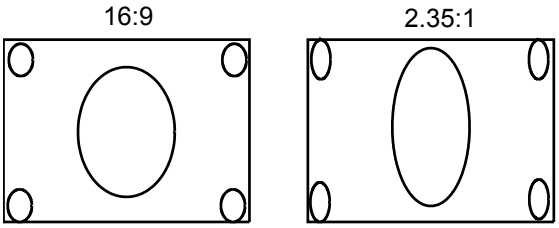


Imagen 8-4
Relaciones de aspecto anamórficas en fuentes DVD

¿ Qué se puede hacer ?

El ajuste de la relación de aspecto hace que el proyector proyecte una imagen con una relación de aspecto definida:

- 4:3
- 16:9
- 5:4
- Auto

Estos ajustes no son los de la relación de aspecto de la fuente.

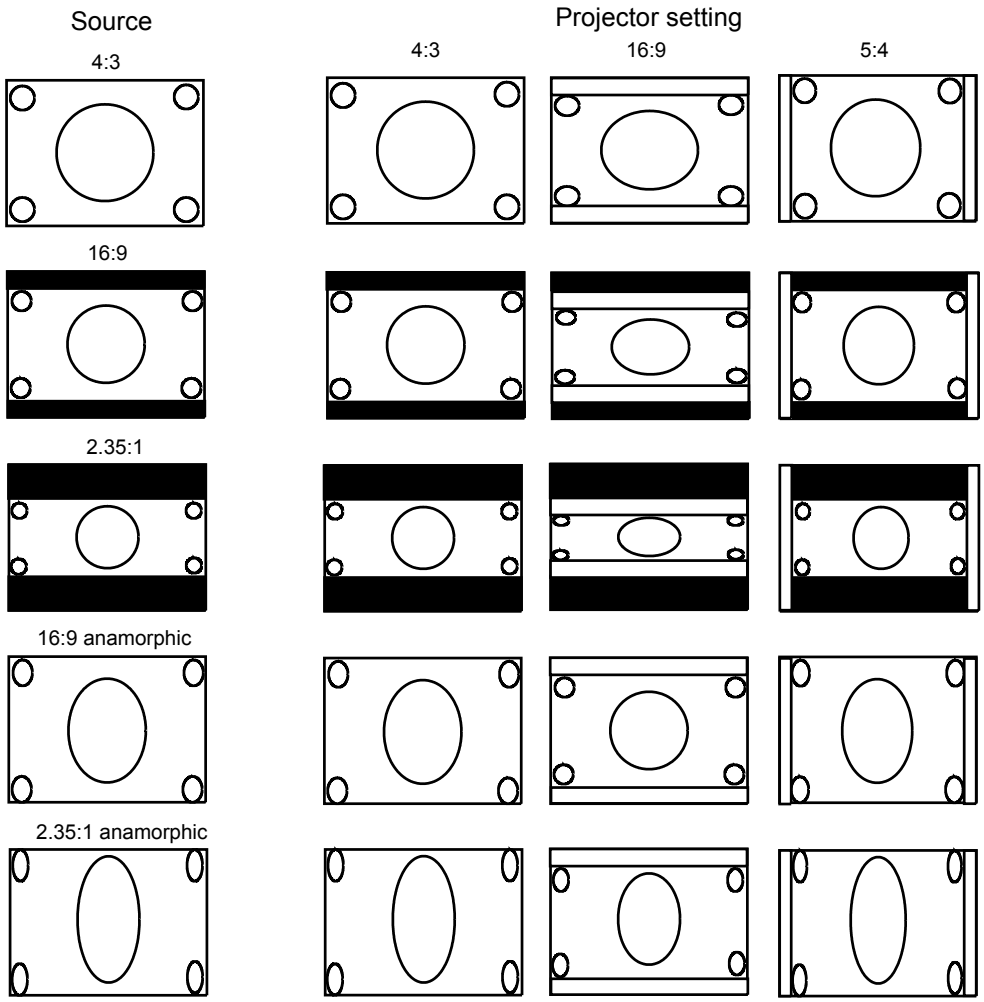


Imagen 8-5
Ajustes posibles de la relación de aspecto y su efecto en distintas fuentes del iQ.

En definitiva, la regla práctica para la proyección de DVD es dejar siempre el proyector en formato 4:3 salvo al utilizar fuentes anamórficas, para las que el ajuste 16:9 ofrece mejor reproducción.

La función Auto calcula la relación de aspecto a base de las informaciones almacenadas en el archivo de fuente.

Si se selecciona la opción Auto para una fuente de vídeo, puede que la anchura de la imagen disminuya.

¿Cómo ajustar la relación de aspecto ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*. (imagen 8-6)
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Aspect ratio*.
5. Use → para abrir el menú *Aspect ratio (Relación de aspecto)*
6. Use ↑ o ↓ para seleccionar la relación de aspecto que desee
7. Pulse **ENTER** para confirmar.

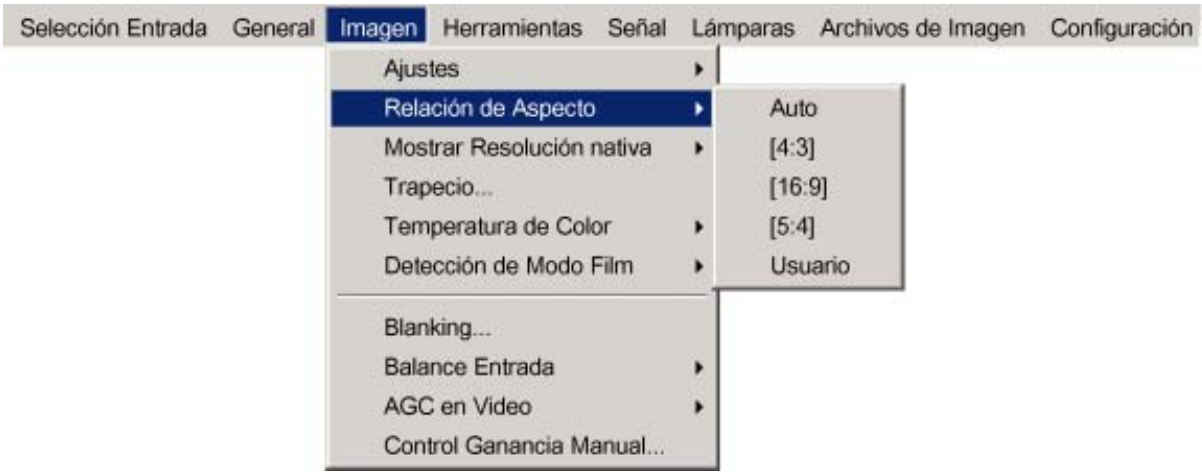


Imagen 8-6

Si se habilitan los ajustes *Show native resolution (Mostrar resolución nativa)* o *Full screen representation (Presentación a pantalla completa)*, se atenúan los ajustes de la relación de aspecto.

¿ Cómo se establece una relación de aspecto personalizada ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*. (imagen 8-7)
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Aspect ratio*.
5. Use → para abrir el menú *Aspect ratio (Relación de aspecto)*
6. Use ↑ o ↓ para seleccionar *Custom (Personalizada)*
7. Pulse **ENTER** para confirmar.

   Aparece un cuadro de diálogo (imagen 8-8)
8. Especifique los valores de ancho y alto de la imagen

   Se actualiza la relación de aspecto de la imagen.

Imagen 8-7

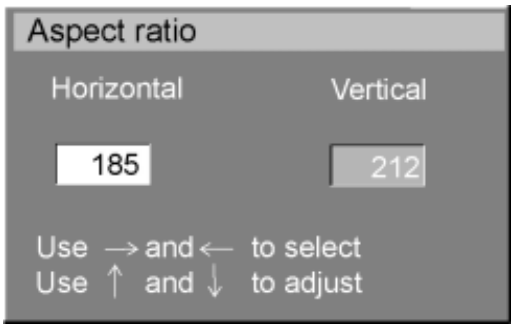


Imagen 8-8

8.3 Mostrar la resolución nativa

Graphics

Resolución nativa de los paneles LCD = 1024 pixels x 768 pixels (4:3)

Reality(SXGA)

Resolución nativa de los paneles LCD = 1366 pixels x 1024 pixels (4:3)

Reality(SXGA+)

Resolución nativa de los paneles LCD = 1400 pixels x 1050 pixels (4:3)

¿ Qué se puede hacer ?

Esta función sirve para mostrar la resolución de la fuente, sea cual sea la resolución de los paneles LCD. De esta manera se obtiene mejor reproducción de la imagen, ya que la fuente no se amplía ni se reduce.

Tenga en cuenta que la resolución nativa es la de la fuente y, por tanto, sólo tiene sentido al controlar fuentes de datos (para fuentes de vídeo aparece atenuada).

Dependiendo del tipo del proyector, la función "Mostrar Resolución Nativa" procesará las imágenes como sigue :

Fuente			**Imagen proyectada**			
Nombre	**Relación de aspecto**	**Resolución**	**Relación de aspecto**	**Resolución**	**Particularidades Reality (SXGA+)**	**Particularidades Graphics**
xga	4:3	1024x768	4:3	1024x768	imagen centrada + lado borrado	imagen centrada
sxga	5:4	1280x1024	5:4	1280x1024	imagen centrada + lado borrado	desplazamiento imagen (scroll)
sxga+	4:3	1400x1050	4:3	1400x1050	imagen centrada	desplazamiento imagen (scroll)
uxga	4:3	1600x1200	4:3	1600x1200	desplazamiento imagen (scroll)	desplazamiento imagen (scroll)

Tabla 8-1
Para un proyector Graphics(XGA) o Reality (SXGA+) BarcoIQ, Show native resolution = ON (Mostrar resolución nativa = Activada)

La función de *Presentación a pantalla completa* hace que el proyector utilice la resolución nativa de los paneles LCD.

¿Cómo se habilita la función “Show native resolution” (“Mostrar resolución nativa”)?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Use ? o ? para seleccionar *Show native resolution (Mostrar resolución nativa)* (imagen 8-9)
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Use ? o ? para seleccionar *On (Activada)*
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece una viñeta blanca.

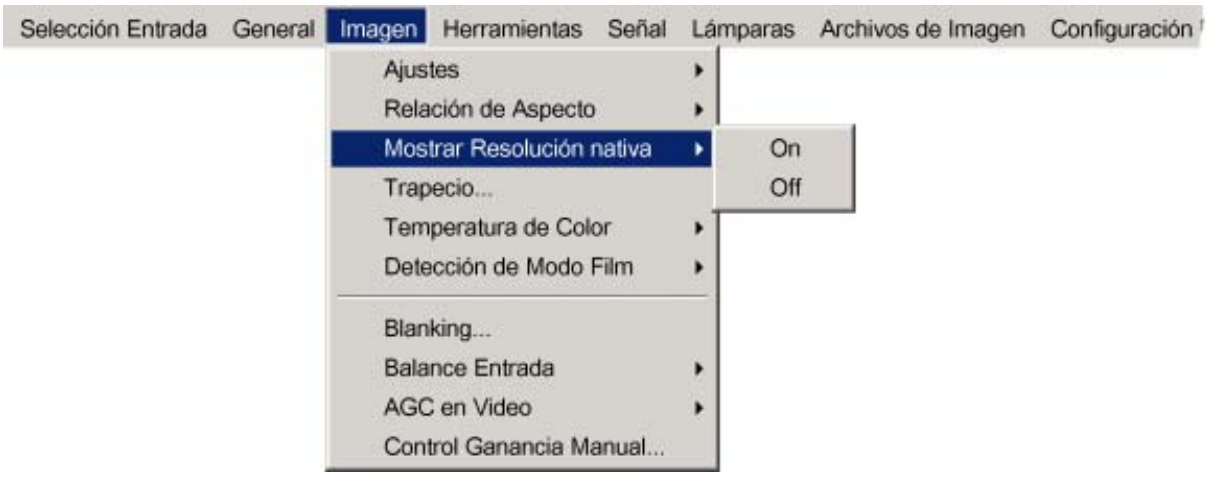


Imagen 8-9

El proyector pasará al modo por defecto si tanto la función *Mostrar Resolución Nativa* como *Presentación a pantalla completa* están desactivadas.

En el modo por defecto se utiliza la relación de aspecto nativa así como la resolución nativa de los paneles LCD (de ser necesario, se borra una parte de la imagen).

8.4 Trapecio

¿ Qué se puede hacer?

Esta función sirve para corregir distorsiones de la imagen que pueden presentarse cuando no se proyecta la imagen al ángulo de proyección estándar.

¿ Cómo corregir la distorsión trapezoidal ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Trapecio*. (imagen 8-10)
5. Pulse **ENTER** para confirmar.

   Aparece un control deslizante. (imagen 8-11)

   Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar el trapecio.

   La corrección de la distorción trapezoidal al lado superior y inferior afecta la imagen de diferentes maneras. (imagen 8-12, imagen 8-13)

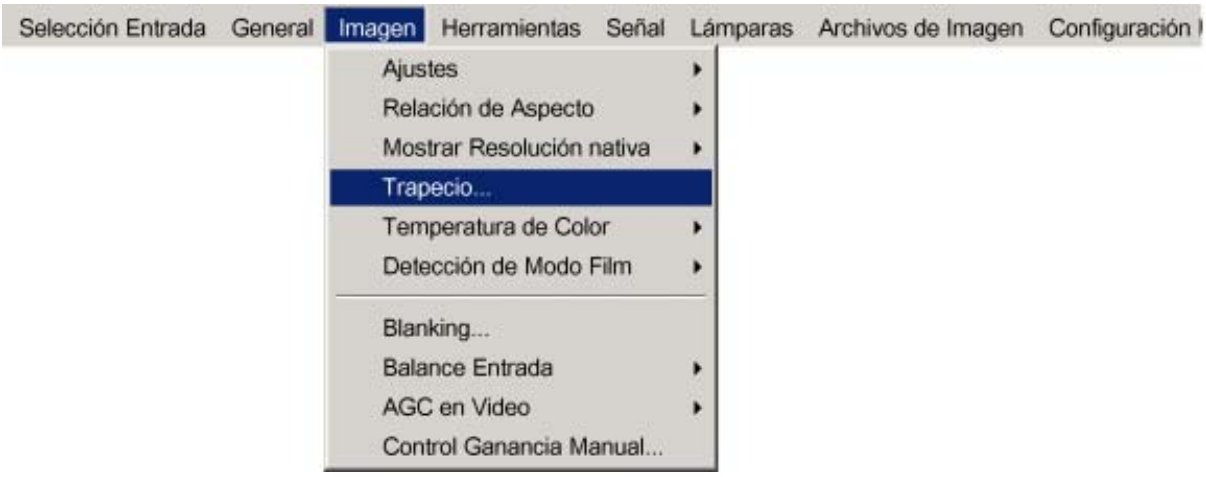


Imagen 8-10

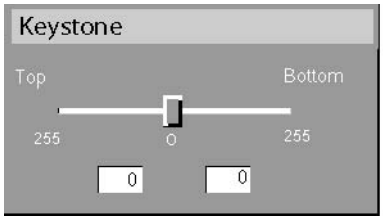


Imagen 8-11

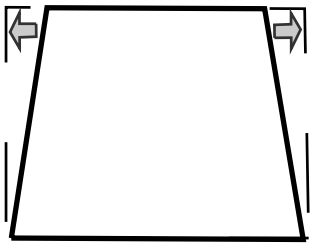


Imagen 8-12
Ajuste del trapecio al lado superior

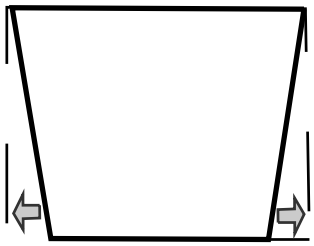


Imagen 8-13
Ajuste del trapecio al lado inferior

8.5 Temperatura de color

¿ Qué se puede hacer?

Sirve para seleccionar la temperatura de color en función de la fuente.

Están disponibles 4 temperaturas de color preestablecidas :

- Blanco del proyector
- Ordenador : 9300 K
- Vídeo 6500 K
- Película : 5400 K
- Broadcast : 3200 K

A parte de las temperaturas de color calibradas que permiten conseguir un trazado óptimo de los colores, el usuario puede definir una temperatura de color personalizada a través de la opción de menú "Usuario".

¿ Cómo seleccionar una temperatura de color preestablecida ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Temperatura de Color*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↓ o ↑ para seleccionar la temperatura de color preestablecida deseada.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se adaptará la temperatura de color de la imagen. Una viñeta blanca indica la temperatura de color activa. (imagen 8-14)

Imagen 8-14

¿Cómo personalizar la temperatura de color ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Temperatura de Color*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Pulse ↓ o ↑ para seleccionar *Usuario*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un control deslizante para el ajuste del rojo. También se visualiza una barra asistente en la parte inferior de la imagen. (imagen 8-15, imagen 8-16)

   Siga las instrucciones que aparecen en la barra asistente. (imagen 8-17)

Imagen 8-15

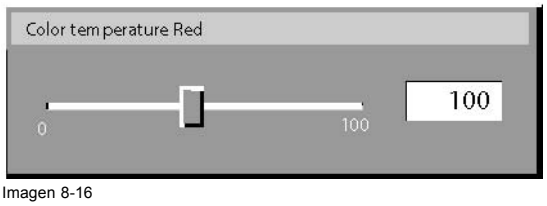


Imagen 8-16

Imagen 8-17

8.6 Detección del modo fílmico

¿ Qué se puede hacer ?

Ciertas fuentes como material de DVD están derivadas de fuentes en formato de cine de 24 Hz (mediante la técnica de 2:2 o 3:/2 pull down).

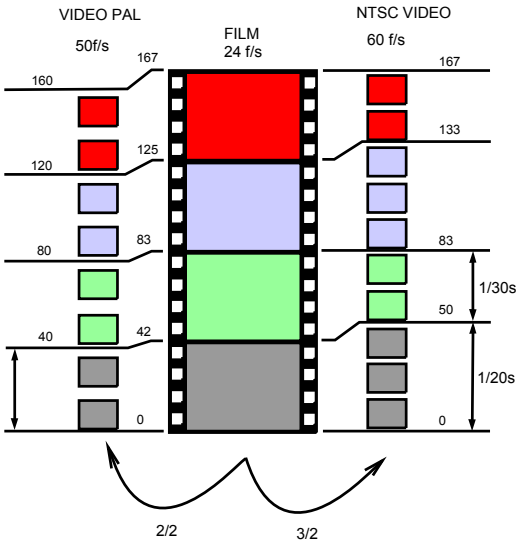


Imagen 8-18
conversión de película a vídeo: método pull down 2/2 y 2/3

La detección del modo fílmico hace que se visualicen estas señales convertidas sin artefactos.

Puesto que esta función puede originar efectos indeseables en fuentes estándar, se puede desactivar la detección del modo fílmico en cualquier momento.

Activar/desactivar la detección del modo fílmico

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Use ? o ? para seleccionar *Filmmode detection (Detección de modo fílmico)*
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Use ? o ? para habilitar o deshabilitar la Detección de modo fílmico
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Una viñeta blanca indica el estado actual. (imagen 8-19)

Imagen 8-19

8.7 Blanking

Blanking en el menú Image (Imagen)

Generalmente, se puede eliminar información de vídeo no deseada (ruido de la parte superior o inferior de la imagen) mediante blanking.

El elemento blanking del menú Image (Imagen) es el mismo que el del menú Display settings (Ajustes del display), con la diferencia de que en este caso los ajustes de blanking se **almacenan** en los archivos de imagen. Es decir, cada fuente o archivo personalizado tiene sus propios valores de blanking.

Vea el procedimiento de blanking en el menú Display settings (Ajustes del display).

Si la fuente seleccionada no se visualiza completamente, compruebe primero los ajustes de blanking en el menú Imagen, ya que el archivo personalizado activo puede contener blanking.

8.8 Balance de entrada

Introducción: Señales de color no balanceadas

Durante la transmisión de señales siempre hay el riesgo de que la información de las señales se deteriore.

Si la información está contenida en la amplitud de las señales, lo cual es el caso con señales de color (R, G, B), imagen 8-20, es cierto que la amplitud de estas señales se deteriorará.

Un ejemplo de deterioro de la señal es la adición de un componente DC a la señal, en la forma de un offset DC que reposiciona el nivel de negro, puesto que el **nivel de negro** (**“brillo”**) es crucial (circuito de fijación), este deterioro resultará en “negro que no es negro”.

Otro parámetro que es objeto de alteración es la amplitud de la señal que resultará en una modificación de la "ganancia" de la señal (**“nivel de blanco”** o **contraste**).

Las alteraciones de las tres señales de color se producen independiente de las otras , es decir, los colores serán desbalanceados, imagen 8-21.

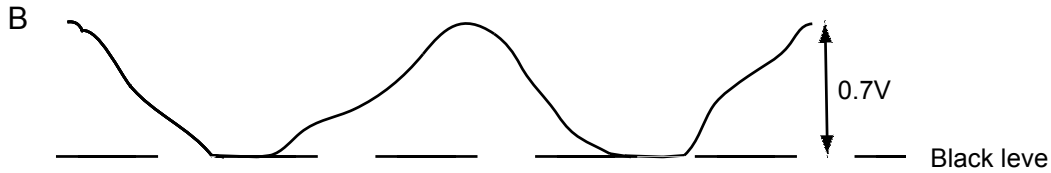


Imagen 8-20

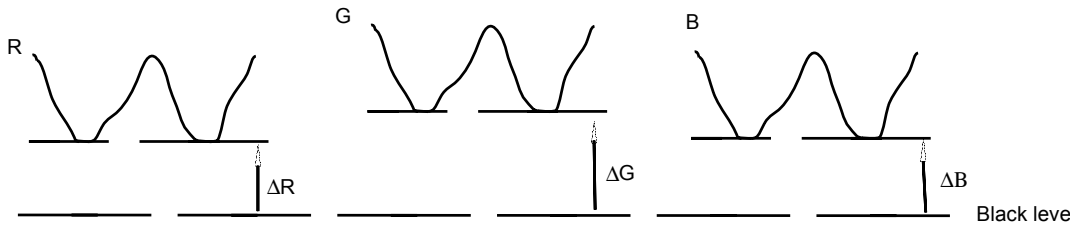


Imagen 8-21

Por tanto, se puede concluir que una reproducción de colores óptima solamente es posible cuando se hace uso de tres señales de color balanceadas previamente.

Conversión analógico/digital

Las señales de color analógicas pasan por un circuito de conversión analógico/digital antes del procesamiento digital en el PMP.

Un circuito de conversión analógico/digital suele convertir el valor analógico en una señal de codificación de 8 bits.

En la ilustración se muestra que no se usa óptimamente el rango del convertidor al convertir una señal que contiene un componente offset DC.

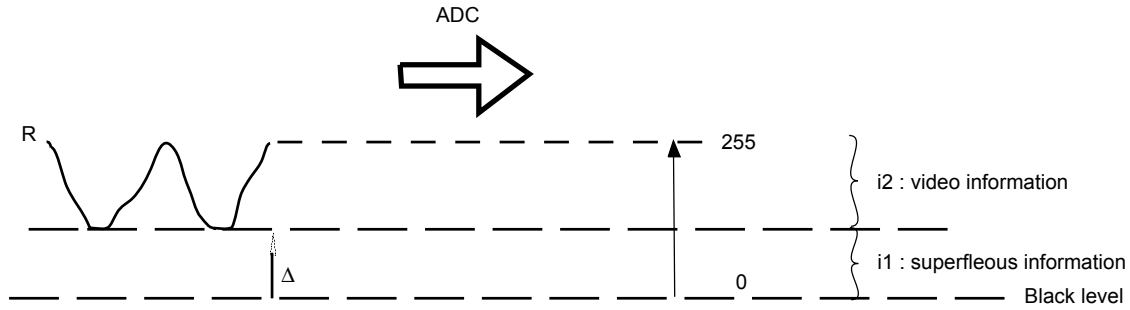


Imagen 8-22

Por tanto, se puede concluir que una buena conversión de datos solamente es posible cuando se hace uso de tres señales de color balanceadas previamente.

El objetivo del balanceo de entrada

El objetivo del balanceo de entrada es de ajustar el nivel de negro y el de nivel de blanco de los tres colores de una fuente al mismo valor.

Nivel de negro : Brillo

Nivel de blanco : Contraste

El mismo nivel de negro y blanco para los tres colores resulta en el mismo valor de referencia para el ajuste del brillo y contraste de la imagen.

Estos dos parámetros de referencia establecen también el rango del circuito de conversión analógico/digital para esta fuente en particular (esto explica también porqué se necesita un balance de entrada para cada fuente y porqué se almacena el balance de entrada en el archivo de imagen).

¿ Cómo proceder ?

Para balancear las tres señales de color de una fuente, tenemos que conocer el nivel de negro y el nivel de blanco de esta fuente, es decir :

1. la fuente debe poder generar una señal blanco, preferentemente una imagen (fondo) 100% blanca a pantalla completa.
2. la fuente debe poder generar una señal negra, preferentemente una imagen (fondo) 100 % negra a pantalla completa.

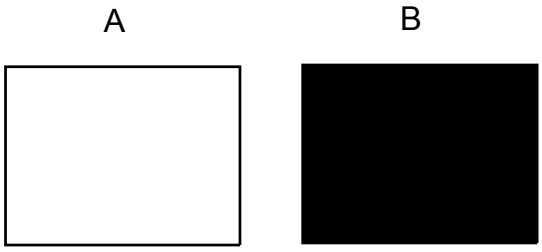


Imagen 8-23

Balance de blanco : Ajuste el contraste en el proyector para cada calor hasta obtener una salida de luz del 100% al proyectar una imagen 100% blanca (imagen A).

Balance de negro : Ajuste el brillo en el proyector para cada calor hasta obtener una salida de luz del 0% al proyectar una imagen 100% negra (imagen B).

Puntos brillantes, también denominados “ruido digital” indican la transición de mínimo a máximo.

Una alternativa para una imagen blanca/negra a pantalla completa es el patrón de escala de grises. Se puede utilizar la barra blanca para el balance de blanco y la barra negra para el balance de negro.

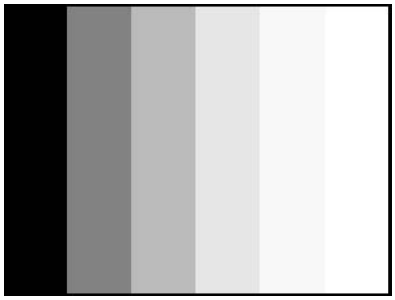


Imagen 8-24

Balance de negro

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Balance Entrada*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↓ o ↑ para seleccionar *Negro*. (imagen 8-25)
7. Ajuste el balance de negro del rojo a un valor mínimo. (imagen 8-26, imagen 8-27)
8. Ajuste el balance de negro del azul a un valor mínimo.
   Nota: *Este valor mínimo no es necesario cuando los dos demás colores no afectan demasiado el color a ajustar. El objeto es de reducir el efecto de los otros dos colores para evitar que se alcance demasiado pronto la transición del 50% debido a la influencia de estas dos señales de color.*
9. Ajuste el nivel de negro del verde hasta que aparezcan puntos brillantes en la imagen.
10. Ajuste el balance de negro del azul a un valor mínimo.
    Nota: *Este valor mínimo no es necesario cuando los dos demás colores no afectan demasiado el color a ajustar. El objeto es de reducir el efecto de los otros dos colores para evitar que se alcance demasiado pronto la transición del 50% debido a la influencia de estas dos señales de color.*
11. Ajuste el nivel de negro del verde hasta que aparezcan puntos brillantes en la imagen.
12. Ajuste el nivel de negro del azul hasta que aparezcan puntos brillantes en la imagen.
13. Ajuste el nivel de negro del rojo hasta que aparezcan puntos brillantes en la imagen.

    La imagen proyectada es completamente negra con ruido.

Imagen 8-25

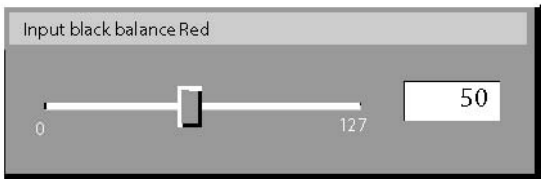


Imagen 8-26

Imagen 8-27

Ajustar el balance de entrada del blanco

1. Conecte la fuente que desea proyectar.
2. Seleccione una imagen blanca (o alternativamente un patrón de escala de grises)
3. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
4. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
5. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Balance Entrada*.
7. Pulse → para desplegar el menú.
8. Utilice ↓ o ↑ para seleccionar *Blanco*. (imagen 8-28)
9. Ajuste el balance de blanco del rojo a un valor mínimo. (imagen 8-29)
10. Ajuste el balance de blanco del azul a un valor mínimo.
    Nota: *Este valor mínimo no es necesario cuando los dos demás colores no afectan demasiado el color a ajustar. El objeto es de reducir el efecto de los otros dos colores para evitar que se alcance demasiado pronto la transición (puntos brillantes) debido a la influencia de estas dos señales de color.*
11. Ajuste el nivel de blanco del verde (ganancia) hasta que aparezcan puntos brillantes en la imagen.
12. Ajuste el nivel de blanco del azul (ganancia) hasta que aparezcan puntos brillantes en la imagen.
13. Ajuste el nivel de blanco del rojo (ganancia) hasta que aparezcan puntos brillantes en la imagen.

    La imagen proyectada es de color gris neutral con ruido.

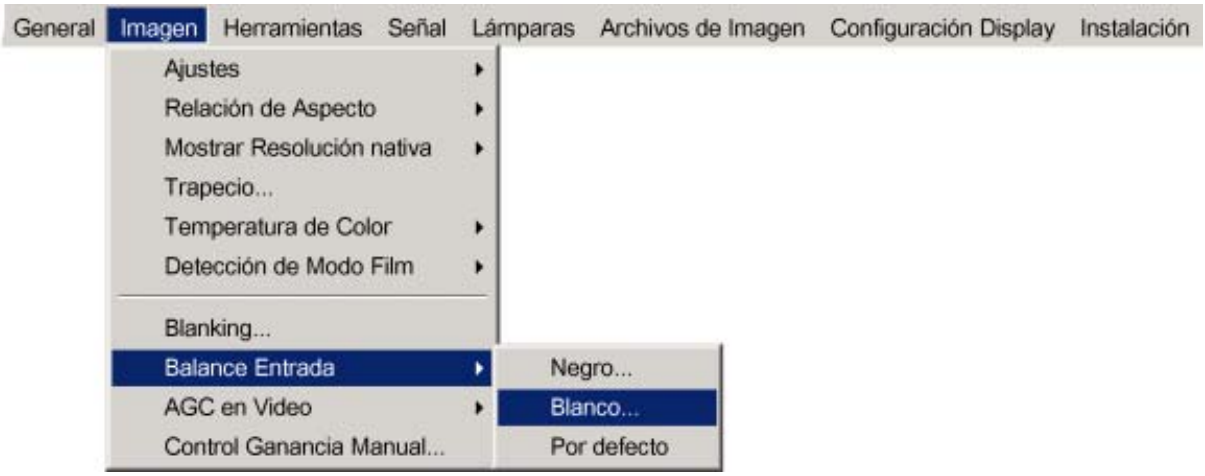


Imagen 8-28

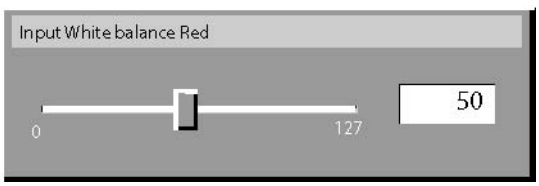


Imagen 8-29

Si se utiliza un patrón de escala de grises, los puntos brillantes aparecen en una barra blanca.

Pulse *Preset* para restaurar los valores por defecto.

Nota sobre el balance de entrada de fuentes de vídeo en componentes

Antes de iniciar el ajuste del balance de entrada, genere una señal con partes blancas dominantes.

La opción de menú de balance de entrada también está disponible para fuentes de vídeo en componentes si :

- está presente una señal de vídeo en componentes en los conectores BNCs
- la opción "Datos en BNCs" está seleccionada en el menú *Selección entrada*.
- la opción Cr/Y/Cb está seleccionada en el menú de configuración avanzada del archivo de imagen correspondiente

El procedimiento es el mismo que para una fuente de datos, salvo que:

- sólo se puede ajustar el balance de blanco para el verde
  Ajustar hasta que aparezcan puntos brillantes en la imagen.

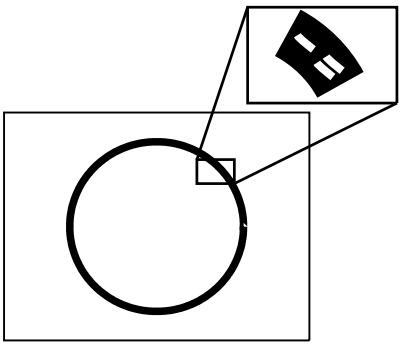


Imagen 8-30

- Se debe ajustar el balance de negro para los tres colores.
  Se debe desconectar los conectores Cr y Cb de la entrada.
  Ajustar hasta que aparezca ruido en la imagen.

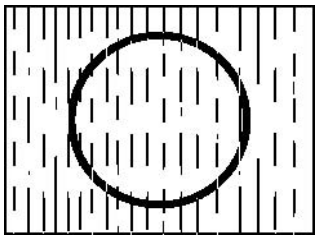


Imagen 8-31

Se guardan los ajustes del balance de entrada en el archivo de fuente correspondiente. Cada fuente tiene su propio balance de entrada.

8.9 AGC en Vídeo

AGC (o CAG)

Control automático de la ganancia : Permite el control automático de la amplitud (ganancia) de las señales de vídeo entrantes.

El AGC sólo está disponible para señales de vídeo.

Activar/desactivar el AGC

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *AGC en video*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Pulse ↓ o ↑ para activar o desactivar el AGC.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Una viñeta blanca indica el estado actual. (imagen 8-32)

Imagen 8-32

Puesto que el CAG puede ocasionar interferencias en caso de señales con protección anticopia Macrovision, se puede desactivar (OFF) esta función en cualquier momento.

8.10 El control manual de la ganancia

¿ Qué se puede hacer?

Aparte del AGC (CAG), el usuario puede ajustar manualmente la ganancia de la señal de vídeo entrante. Cuando el CAG está activado (ON), el control manual de la ganancia no tiene efecto. Para ello, es preciso desactivar el CAG. Se debe realizar el ajuste de la ganancia sobre un patrón externo con áreas blancas (franjas de escala de grises).

¿ Cómo ajustar al control manual de la ganancia ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Control Ganancia Manual*. (imagen 8-33)

5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 8-34)

6. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar la ganancia hasta que las zonas blancas de la imagen aparezcan homogéneas.

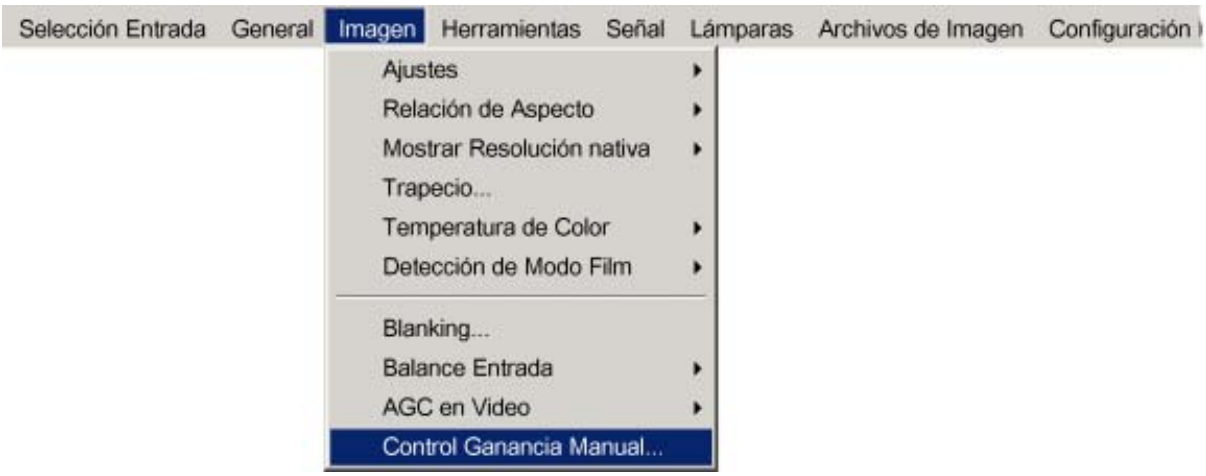


Imagen 8-33

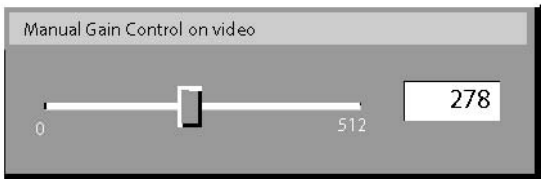


Imagen 8-34

9. EL MENÚ HERRAMIENTAS

Vision general

- Diagrama de flujo
- Introducción al PiP
- Selección PiP
- Añadir una ventana PiP
- Eliminar una ventana PiP
- Configuración PiP
- La opción de menú PiP ADJUST
- Diagnósticos

9.1 Diagrama de flujo

Resumen del menú Herramientas

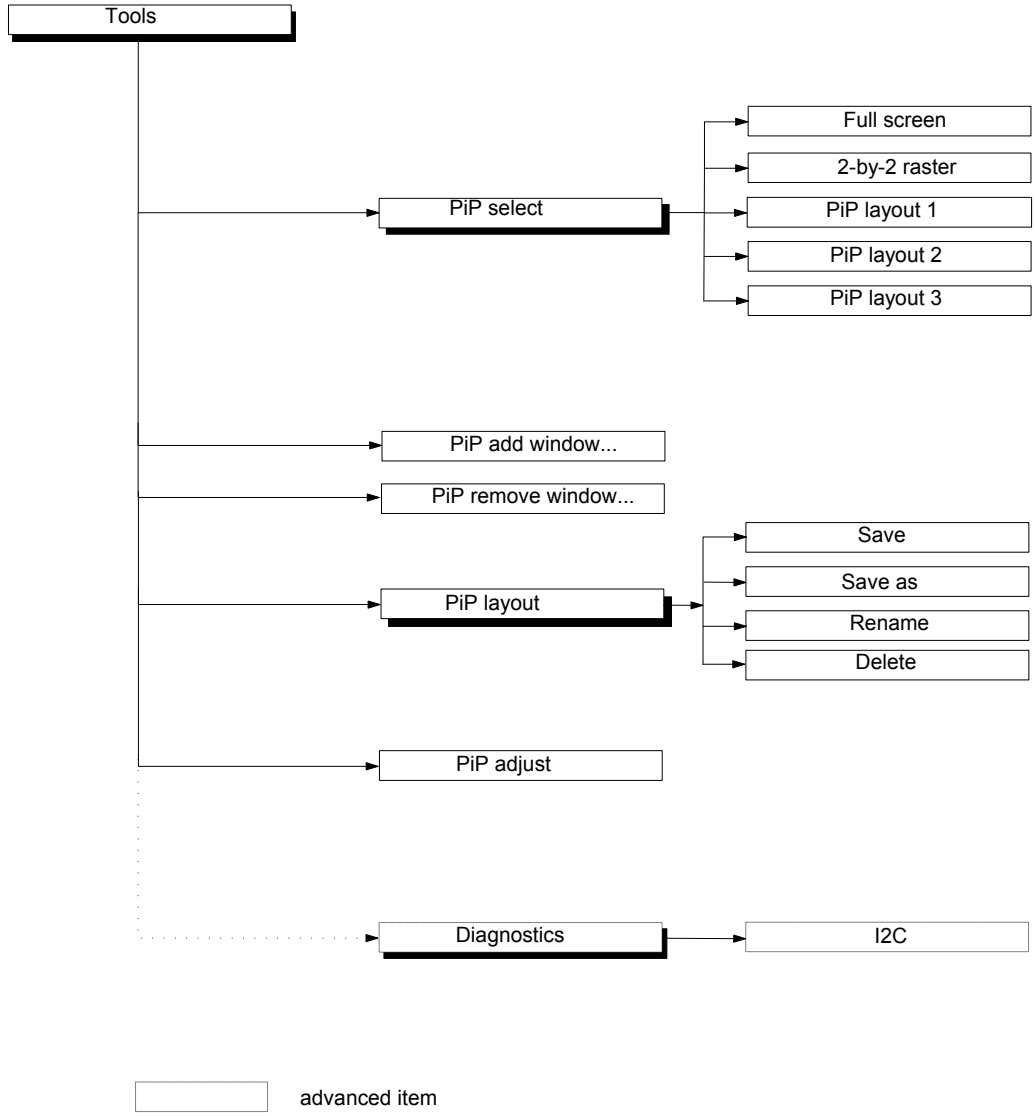


Imagen 9-1

9.2 Introducción al PiP

PiP

PiP es la abreviatura de "Picture in Picture" (Imagen en Imagen) y permite visualizar simultáneamente múltiples ventanas, cada una conteniendo una diferente imagen. Se puede visualizar tanto fuentes de vídeo como de datos.

¿ Qué es posible en el modo PiP ?

Las entradas del proyector IQ permiten multitud de combinaciones de diferentes señales de entrada que pueden proyectarse en las 4 ventanas PiP.

En el modo PiP se puede configurar cada ventana por separado :

- Ajustes de imagen contraste, brillo , matiz, color,...
- Desplazamiento vertical y horizontal de cada ventana por toda la pantalla
- Cambiar el tamaño de una ventana
- Zoom Digital
- Vinculación de una entrada de audio a una o múltiples ventanas

¿ Cuáles son las diferentes configuraciones PiP ?

- Full screen (Pantalla completa) [2]

  Se hace uso del modo a Pantalla completa para visualizar una de las fuentes seleccionadas.
  Se puede recorrer las fuentes con el botón **PiP Adjust** situado en el mando a distancia.

- 2–by-2 raster[2]

  Se divide la pantalla en 4 subpantallas para la visualización de 2 fuentes de vídeo y 2 fuentes de datos.

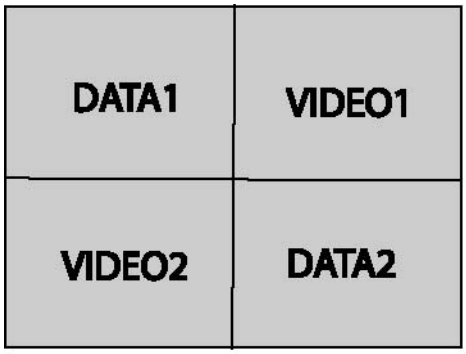


Imagen 9-2
PiP Disposición 2 a 2

- Configuración PiP 1–3 [3]

  Son configuraciones de fábrica que el usuario puede modificar y guardar.

- Configuraciones PiP personales

  Aparte de las 2 configuraciones fijas y las 3 configuraciones de fábrica, el usuario puede establecer 5 configuraciones adicionales.

2. disposición fija
3. Disposiciones de fábrica

Los botones destinados al modo PiP

- **PiP ADJUST** Este botón sirve para seleccionar una ventana particular. Se indica la ventana seleccionada mediante un rectángulo blanco.
  En la esquina inferior derecha se visualiza un cuadro de identificación de la fuente.

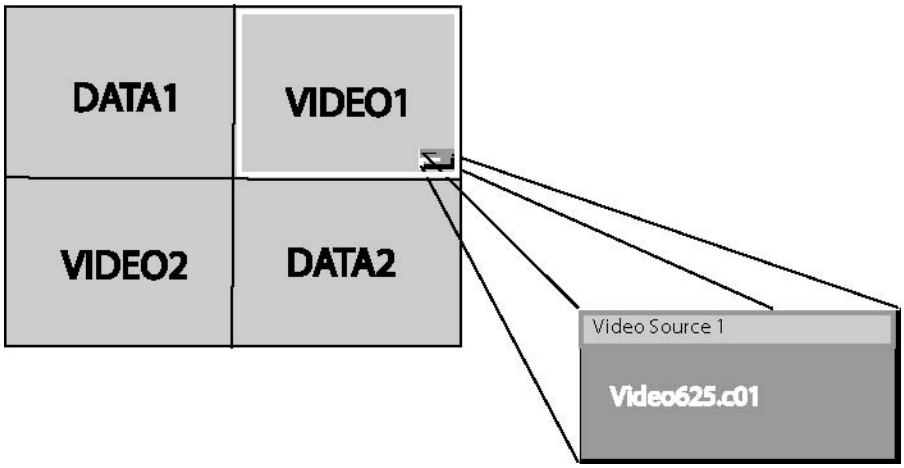


Imagen 9-3

Al pulsar de nuevo este botón, el rectángulo blanco se mueve a la siguiente ventana. La opción PiP adjust en el menú Herramientas tiene el mismo efecto.

- **PiP:** Este botón sirve para recorrer las diferentes configuraciones. Tiene la mismo función que la opción Selección PiP en el menú Herramientas.

Puesto que solamente está disponible un solo decodificador, las imágenes proyectadas en la ventana Video1 y Video2 en una configuración 2 a 2 están derivadas de la misma fuente de vídeo.

9.3 Selección PiP

¿Cómo cambiar la configuración PiP ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse ? para seleccionar el menú *Tools (Herramientas)*
3. Pulse ? para desplegar el menú *Tools (Herramientas)*
4. Use ? o ? para seleccionar *PiP select (Selección PiP)*
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Use ? o ? para seleccionar la configuración deseada
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Una viñeta blanca indica la configuración actual. (imagen 9-4)

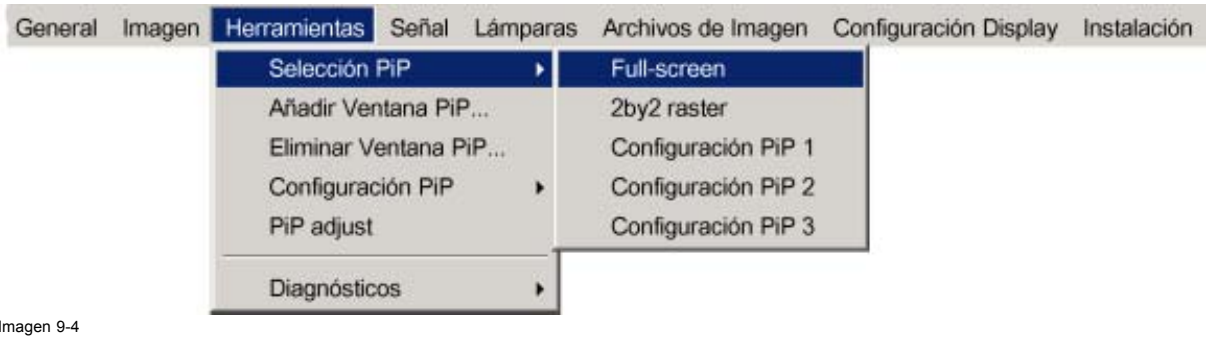


Imagen 9-4

También se puede seleccionar la configuración PiP por la tecla PiP en el mando a distancia.

9.4 Añadir una ventana PiP

¿ Qué se puede hacer ?

Se puede añadir una ventana a las ventanas existentes (4 ventanas como máximo). Por ello, es necesario que está seleccionada una fuente.

No se puede seleccionar una fuente ya en uso. Si por ejemplo, la configuración PiP ya contiene una fuente de vídeo en componentes, no se puede seleccionar la fuente de vídeo en componentes.

Una vez añadida, se puede modificar la ventana :

- cambiar la posición
- cambiar el tamaño
- cambiar el orden

¿Cómo añadir una ventana ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse ? para seleccionar el menú *Tools (Herramientas)*
3. Pulse ? para desplegar el menú *Tools (Herramientas)*
4. Use ? o ? para seleccionar *PiP add window (Añadir una ventana PiP)* (imagen 9-5)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se visualiza el menú de selección de fuentes. (imagen 9-6)

   En la parte inferior de la ventana aparece un asistente que contiene 4 pasos. (imagen 9-7)

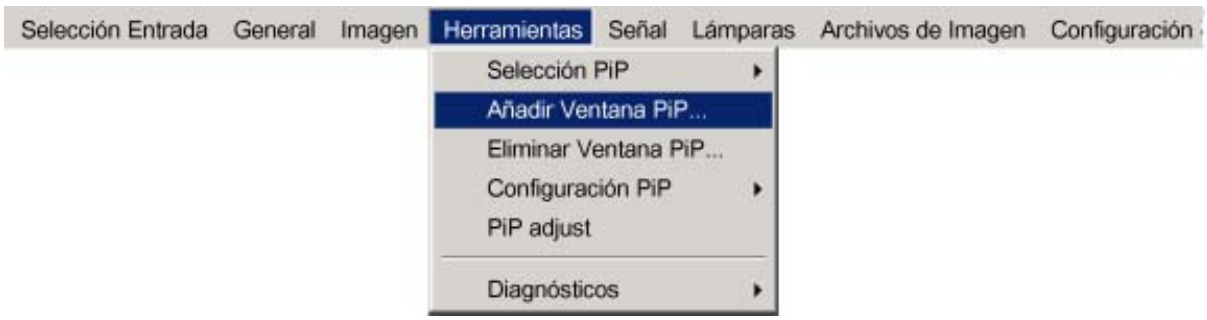


Imagen 9-5

Imagen 9-6

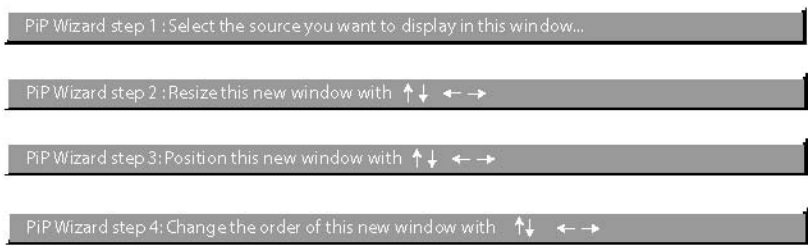

PiP Wizard step 1 : Select the source you want to display in this window...
PiP Wizard step 2 : Resize this new window with
PiP Wizard step 3: Position this new window with
PiP Wizard step 4: Change the order of this new window with

Imagen 9-7

9.5 Eliminar una ventana PiP

¿Cómo eliminar una ventana ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse ? para seleccionar el menú *Tools (Herramientas)*
3. Pulse ? para desplegar el menú *Tools (Herramientas)*
4. Use ? o ? para seleccionar *PiP remove window (Eliminar una ventana PiP)* (imagen 9-8)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   En la parte inferior de la ventana aparece un asistente que contiene 4 pasos. (imagen 9-9)

   Se indica la ventana seleccionada mediante un rectángulo blanco. Cuando se pulsa el botón **PiP ADJUST**, el cuadro se mueve a la siguiente ventana.

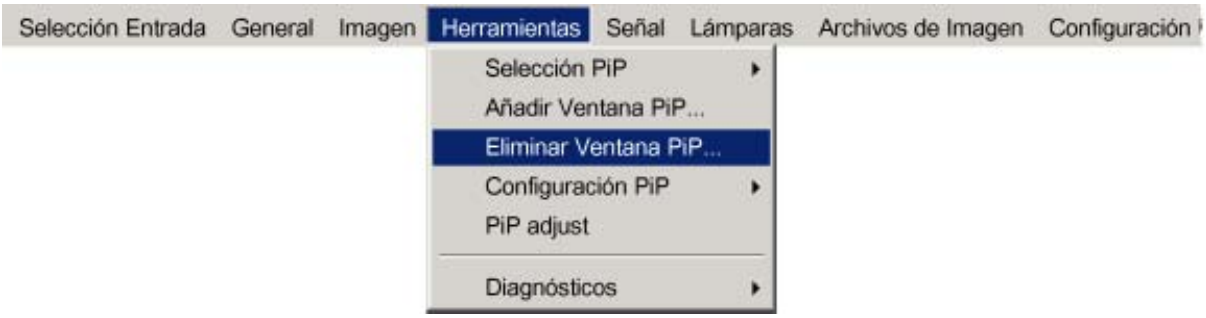


Imagen 9-8

Imagen 9-9

9.6 Configuración PiP

Vision general

- Guardar una configuración PiP
- Renombrar una configuración PiP
- Eliminar una configuración PiP

9.6.1 Guardar una configuración PiP

¿ Qué se puede hacer ?

Se puede guardar la configuración PiP activa o guardarla con otro nombre.

Tras guardar una nueva configuración, se añade la configuración al menú *Selección PiP*.

Se puede modificar la configuración activa (cambiar el tamaño, posición, ..), pero se debe guardarla con otro nombre.

¿ Cómo guardar la configuración PiP ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse ? para seleccionar el menú *Tools (Herramientas)*
3. Pulse ? para desplegar el menú *Tools (Herramientas)*
4. Use ? o ? para seleccionar *PiP layout (Configuración PiP)*
5. Pulse → para desplegar el menú.

6. Use ? o ? para seleccionar *PiP save (Guardar una configuración PiP)* o *save as (guardar como)* (imagen 9-10)
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Si se selecciona *Guardar como*, aparecerá un cuadro de diálogo. (imagen 9-11)

   Use ? o ?, las teclas numéricas del mando a distancia o el teclado local para escribir el nombre y, a continuación, pulse **BACK** o **MENU** para salir.

   Si se selecciona *Guardar como*, aparecerá un cuadro de diálogo. (imagen 9-12)

Imagen 9-10

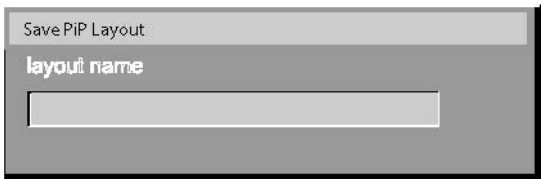


Imagen 9-11

Imagen 9-12

9.6.2 Renombrar una configuración PiP

¿ Qué se puede hacer?

El usuario puede renombrar las configuraciones no fijas (configuraciones de fábrica y personales).

El nombre puede tener una longitud máxima de 12 caracteres.

No se puede renombrar una configuración fija.

¿ Cómo renombrar una configuración PiP ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Herramientas*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Herramientas*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Configuración PiP*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Renombrar*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 9-13)
8. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar la configuración que desea renombrar.
9. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 9-14)

   Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para escribir el nombre y pulse **BACK** o **MENU**.

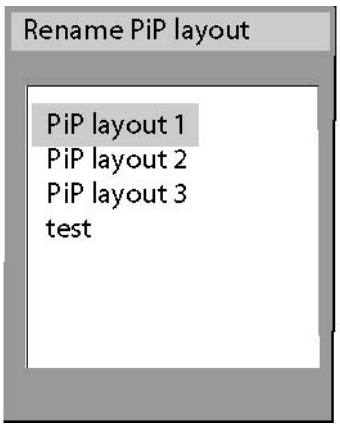


Imagen 9-13

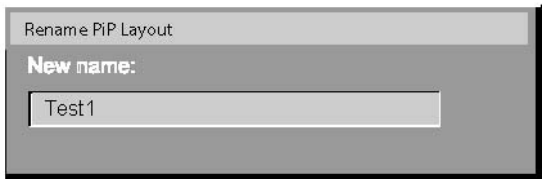


Imagen 9-14

9.6.3 Eliminar una configuración PiP

¿ Qué se puede hacer?

El usuario puede borrar las configuraciones no fijas (configuraciones de fábrica y personales).

No se puede eliminar las configuraciones fijas y la configuración activa.

¿ Cómo borrar una configuración PiP ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Herramientas*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Herramientas*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Configuración PiP*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Borrar*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 9-15)
8. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar la configuración a borrar.
9. Pulse la tecla **ENTER**.

   Tras eliminar la configuración, la configuración desaparece de la lista.

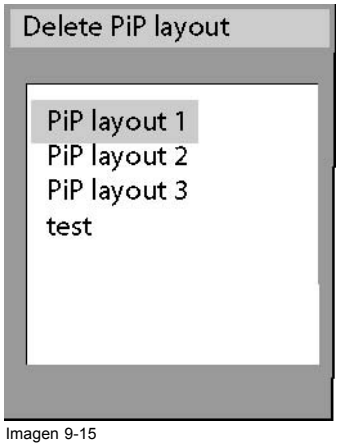


Imagen 9-15

9.7 La opción de menú PiP ADJUST

¿ Qué se puede hacer ?

La función PiP Adjust le permite recorrer las ventanas de la configuración PiP activa. Un rectángulo blanco indica la ventana que tiene el enfoque.

De esta manera, se puede ajustar (ajustes de imagen, ...) cada ventana por separado.

También se puede seleccionar una ventana mediante el botón PiP Adjust del mando a distancia.

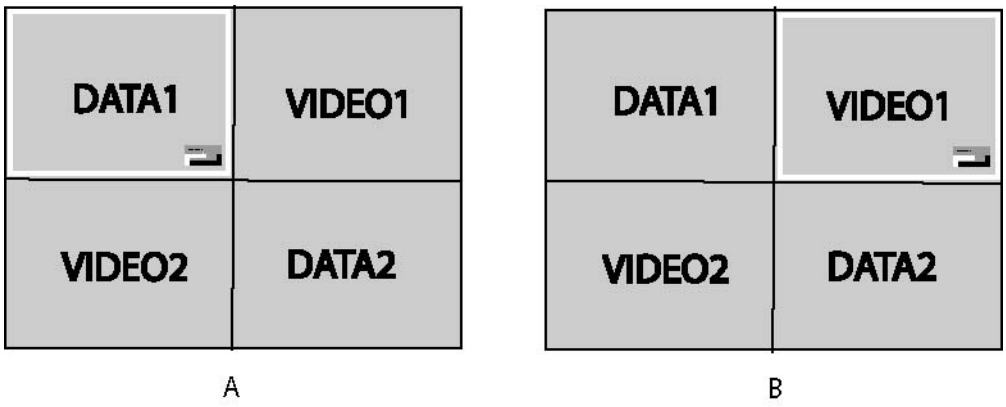


Imagen 9-16
PiP Adjust en caso de una configuración 2 a 2 (2by2).

A La ventana Data1 tiene el enfoque. Los ajustes afectan solamente la ventana Data1.
B La ventana Video1 tiene el enfoque. Los ajustes afectan solamente la ventana Video1.

PiP ADJUST :

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse ? para seleccionar el menú *Tools (Herramientas)*
3. Pulse ? para desplegar el menú *Tools (Herramientas)*
4. Use ? o ? para seleccionar *PiP Adjust (Ajuste de PiP)* (imagen 9-17)
5. Pulse la tecla **ENTER**.
   El menú desaparece.

   Cada vez que se pulse **ENTER**, la siguiente ventana recibe el enfoque (en sentido horario).

   Si pulsa **BACK** o si espera 5 segundos, el menú volverá a aparecer.

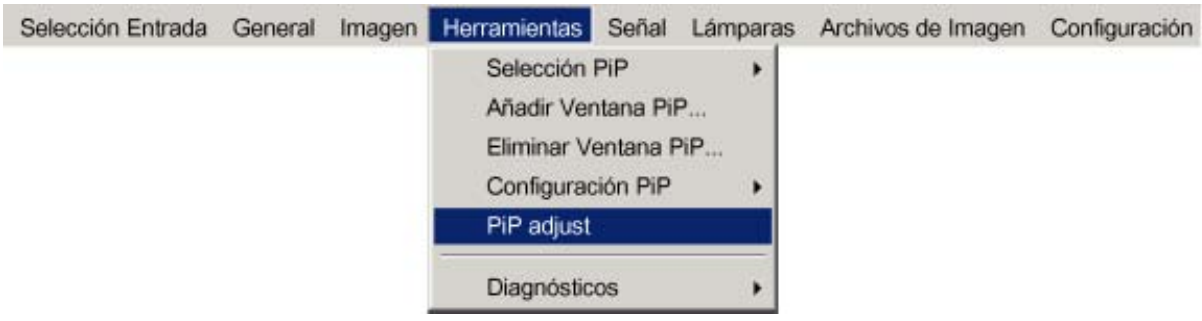


Imagen 9-17

Al utilizar la tecla PiP adjust (Ajuste de PiP) del mando a distancia, se visualiza el cuadro de la fuente correspondiente en la esquina inferior derecha.

Cómo ajustar una ventana en la configuración ?

1. Seleccione la ventana que desea ajustar mediante la tecla o opción de menú PiP Adjust.
2. Pulse la tecla **ENTER**.

   En la parte inferior de la pantalla aparece una barra asistente.

   Siga las instrucciones.

9.8 Diagnósticos

¿ Qué se puede hacer ?

El bus I²C permite la búsqueda de fallos en los diferentes componentes hardware.

¿Cómo visualizar el menú de diagnóstico ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse ? para seleccionar el menú *Tools (Herramientas)*
3. Pulse ? para desplegar el menú *Tools (Herramientas)*
4. Use ? o ? para seleccionar *Diagnostics (Diagnósticos)*
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Pulse **ENTER** para seleccionar I²C. (imagen 9-18)

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 9-19)

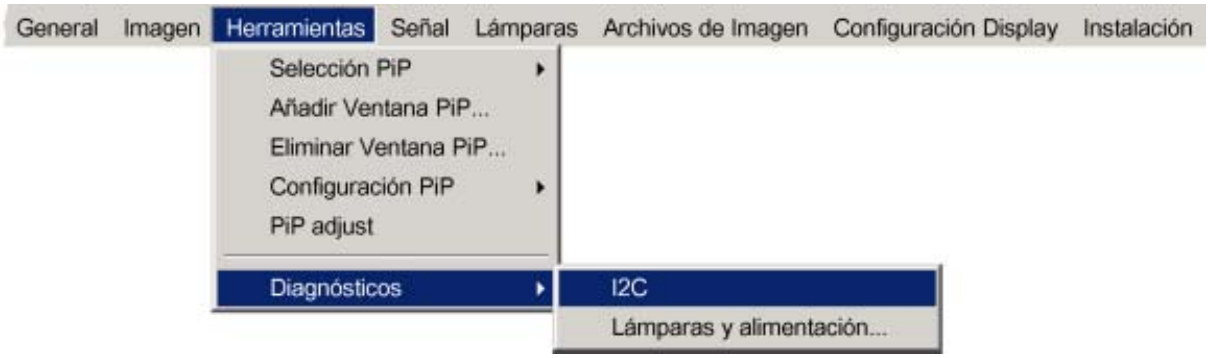


Imagen 9-18

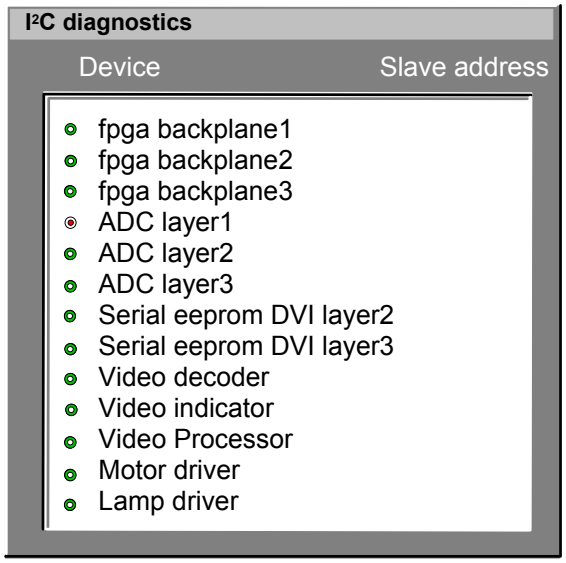


Imagen 9-19

10. EL MENÚ SEÑAL

Vision general

- Diagrama de flujo
- Modo de conmutación
- Fondo

10.1 Diagrama de flujo

La estructura del menú Señal

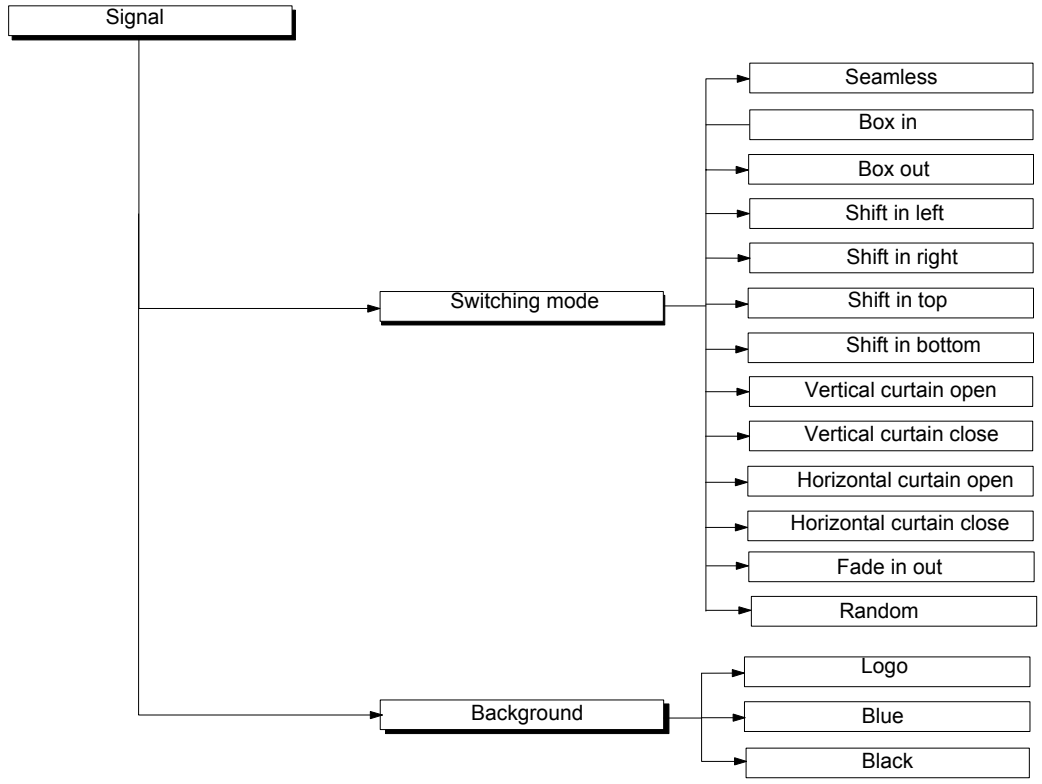


Imagen 10-1

10.2 Modo de conmutación

Conmutación de una fuente a otra

Para minimizar los efectos indeseables causados por la conmutación de una fuente a otra, se puede activar el modo de conmutación suave. Además de la conmutación suave, el usuario puede elegir entre varios efectos para hacer más agradable la conmutación.

¿ Cómo seleccionar el modo de conmutación ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Señal*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Señal*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Modo Conmutación*.
5. Pulse → para desplegar el menú.

6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar el modo de conmutación deseado. (imagen 10-2)
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Una viñeta blanca indica el efecto seleccionado.

   Se aplicará el efecto seleccionado cuando se conmuta a otra fuente.

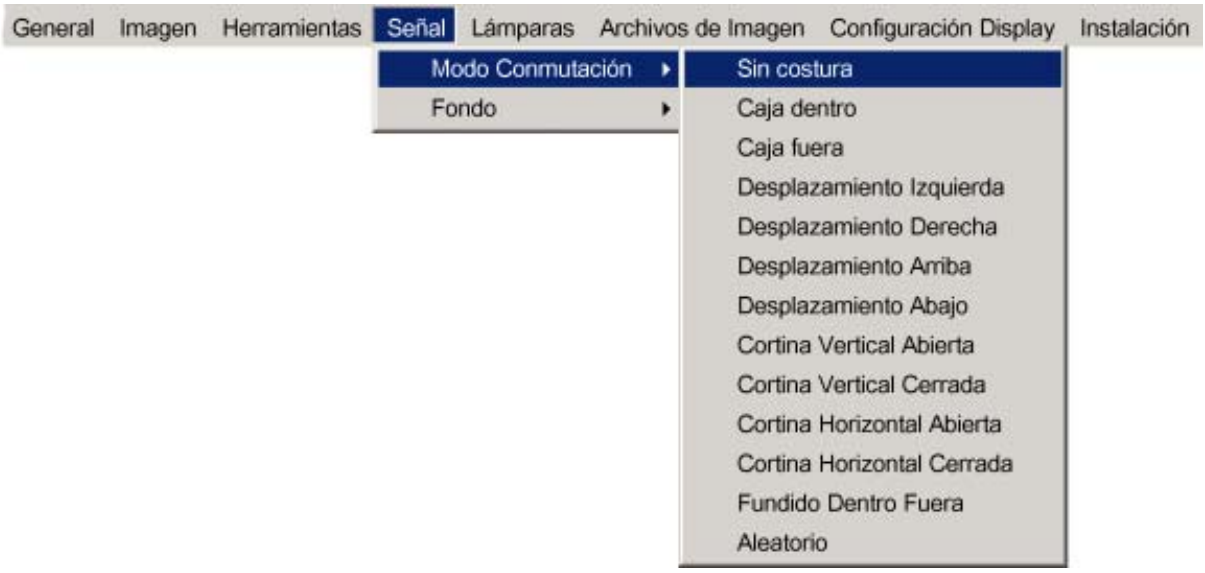


Imagen 10-2

En el modo *Random* el proyector selecciona el efecto de transición para aplicar durante la conmutación a otra fuente. Nunca se selecciona el mismo efecto dos veces sucesivas.

No se utiliza el efecto "Sin Juntas" en el modo *Random*.

Nota sobre Fundido dentro fuera (desvanecimiento)

En ciertos casos, dependiendo de las fuentes entre las cuales se conmuta, no se puede aplicar el efecto de desvanecimiento.

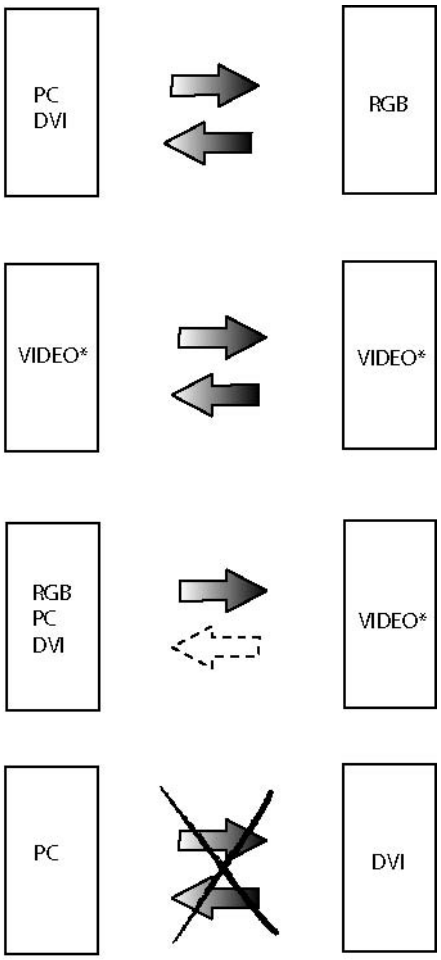


Imagen 10-3

* Video puede ser Video compuesto / S-Video / SDI

- Flecha oscura : El efecto Fundido dentro fuera es posible
- Flecha punteada : indefinido (el desvanecimiento puede realizarse o no)
- flecha rayada : No se puede aplicar el efecto de desvanecimiento

Sólo se puede aplicar efectos de conmutación en el modo de pantalla completa.

Cuando en el modo de de conmutación de fuente se hace uso del efecto de desvanecimiento, también se aplica el efecto de desvanecimiento al sonido.

10.3 Fondo

Finalidad

Si no está conectada ninguna señal al proyector , se puede proyectar en el fondo el logotipo o una pantalla negra o azul, según la selección en el menú *Fondo*.

¿Cómo cambiar el fondo ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Señal*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Señal*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Fondo*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar el fondo deseado. (imagen 10-4)
7. Pulse la tecla **ENTER**.

Imagen 10-4

Sólo se puede visualizar el logotipo en el modo de pantalla completa. Por lo tanto, no se puede visualizar el logotipo en una ventana PiP.

Si no está conectada ninguna señal al proyector, el temporizador de standby comenzará la cuenta atrás (si está habilitado) y colocará el proyector en standby cuando el tiempo ha expirado.

11. EL MENÚ LÁMPARAS

Vision general

- Diagrama de flujo
- Tiempo de uso
- Modo
- Historial
- Puesta a cero del tiempo de uso
- Aviso sobre el tiempo de uso

11.1 Diagrama de flujo

Resumen del menú Lámparas

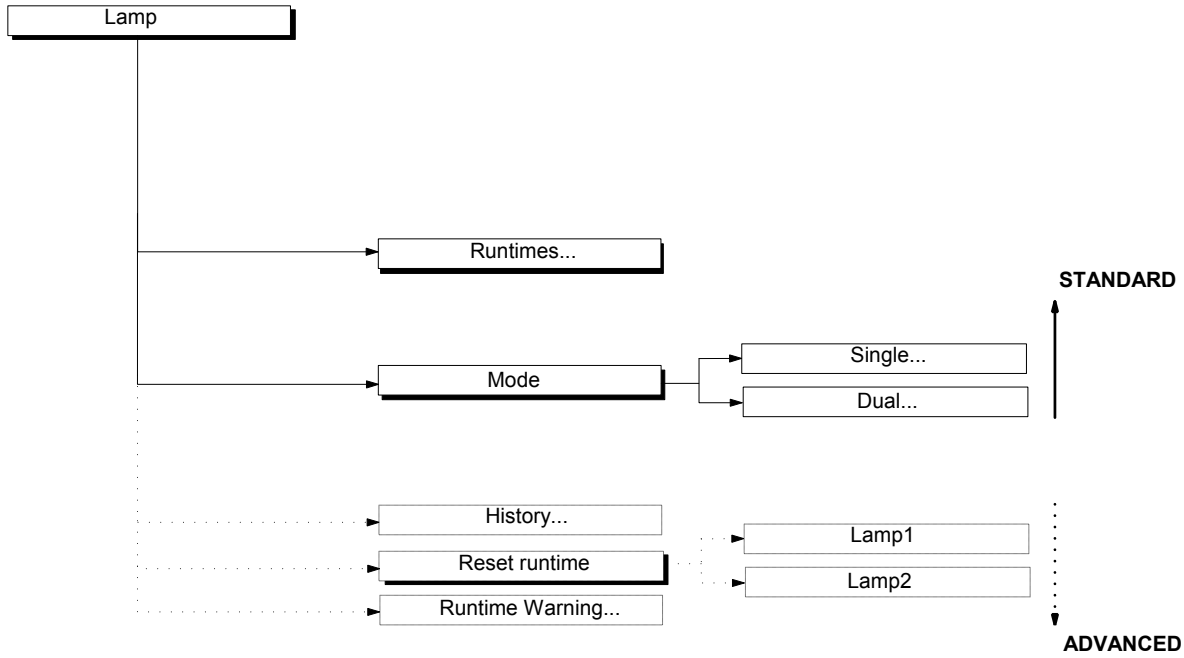


Imagen 11-1

11.2 Tiempo de uso

¿Cómo visualizar los tiempos de uso ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Lámparas*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Lámparas*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Tiempos de servicio*. (imagen 11-2)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 11-3)

Imagen 11-2

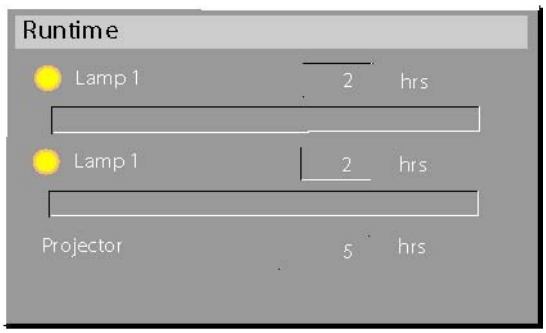


Imagen 11-3
El cuadro de diálogo de Tiempos de servicio Una luz amarilla indica la lámpara activa.

11.3 Modo

¿ Qué modos de lámpara están disponibles ?

Modo simple (Modo de una lámpara)

El proyector utilizará la lámpara con el tiempo de uso más corto cuando la diferencia entre los tiempos de uso de ambas lámparas ascienda a **100 horas**. El proyector cambiará a la otra lámpara durante el arranque del proyector y nunca durante la proyección.

Cuando la lámpara sea defectuosa o haya alcanzado el tiempo de uso máximo, el proyector cambiará a la otra lámpara sin interrumpir la proyección. Se registra el fallo, y nunca se puede volver a utilizar la lámpara en el futuro.

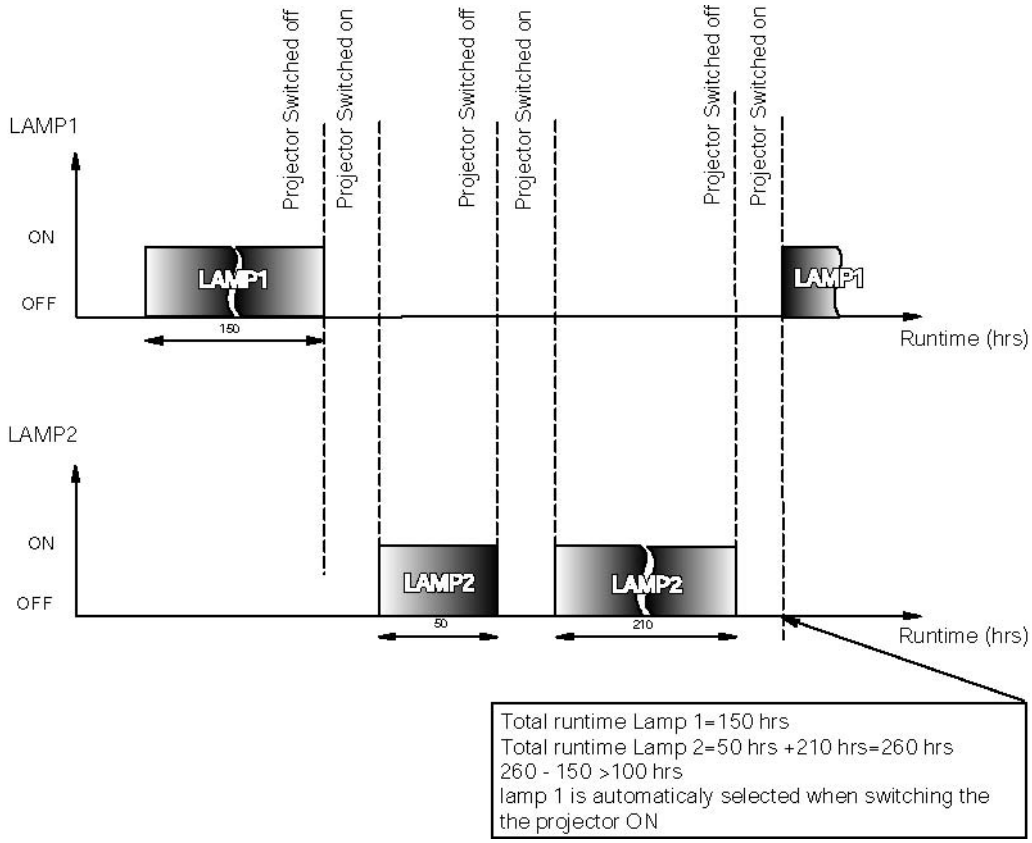


Imagen 11-4
Modo de una lámpara : Principio de conmutación de modo

Modo dual (Modo de dos lámparas)

El proyector utiliza ambas lámparas.

Cuando una de las lámparas sea defectuosa, el proyector cambiará a la otra.

¿ Cómo seleccionar el modo de lámpara ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Lámparas*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Lámparas*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Modo*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar el modo deseado. (imagen 11-5)
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Una viñeta blanca indica el modo actual.

Imagen 11-5

Al conmutar del modo dual al modo simple, se apagará la lámpara con el tiempo de uso más largo.

Si los tiempos de uso son iguales (el proyector siempre ha funcionado en el modo dual) se apagará la lámpara 1.

No se puede volver al modo dual durante los primeros 60 segundos para evitar daños a la lámpara caliente al encenderla. La opción de menú *Dual* aparece agrisada.

11.4 Historial

¿Cómo visualizar el historial ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Lámparas*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Lámparas*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Historial*. (imagen 11-6)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 11-7)

Imagen 11-6

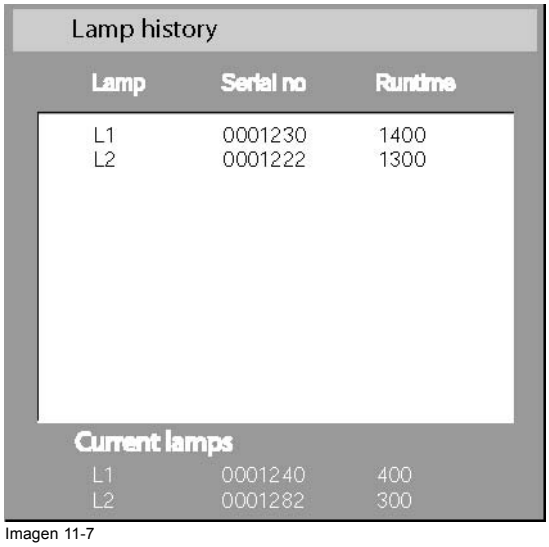


Imagen 11-7

11.5 Puesta a cero del tiempo de uso

¿ Cuándo poner a cero el tiempo de uso de la lámpara ?

Sólo se debe poner a cero el tiempo de uso tras la instalación de una nueva lámpara.

¿ Cómo poner a cero el tiempo de uso de la lámpara ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Lámparas*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Lámparas*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Reset Tiempo de Servicio*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar la lámpara cuyo tiempo de uso desea resetear. (imagen 11-8)
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 11-9)
8. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para cambiar el número de serie de la lámpara (no se acepta el número de serie 0000000).

Imagen 11-8

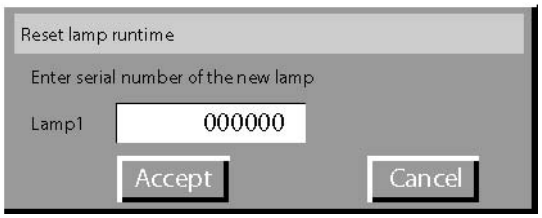


Imagen 11-9

Solamente técnicos autorizados de BARCO pueden resetear el tiempo de uso de la lámpara y reemplazar la lámpara.

11.6 Aviso sobre el tiempo de uso

¿ Qué se puede hacer?

Cuando el tiempo de uso de la lámpara ha alcanzado un valor predeterminado, se visualiza en pantalla un mensaje de advertencia. Se puede ajustar el momento en el cual la advertencia debe aparecer a un valor entre 30 y 200 horas. Por defecto, se visualiza la advertencia 30 horas antes del final de la vida útil de la lámpara.

¿Cómo ajustar el aviso sobre el tiempo de uso ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Lámparas*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Lámparas*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Aviso Tiempo de Servicio*. (imagen 11-10)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 11-11)
6. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar el aviso sobre el tiempo de servicio.

Imagen 11-10

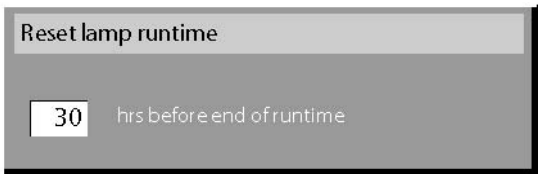


Imagen 11-11

Solamente técnicos autorizados de BARCO pueden resetear el tiempo de uso de la lámpara y reemplazar la lámpara.

12. EL MENÚ ARCHIVOS DE IMAGEN

Vision general

- Diagrama de flujo
- Cargar un archivo
- Auto Imagen
- Editar un archivo
- Renombrar un archivo
- Copiar
- Borrar

12.1 Diagrama de flujo

Resumen del menú Archivos de Imagen

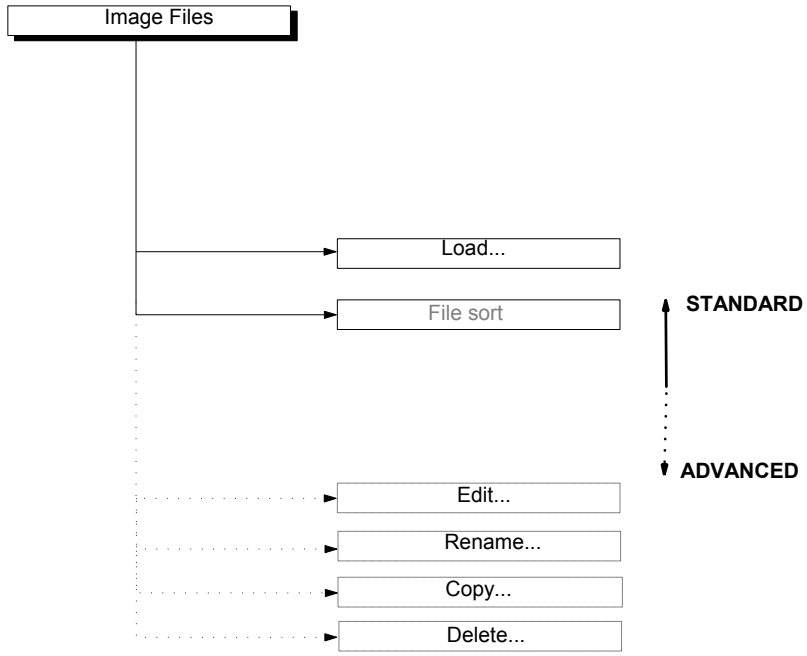


Imagen 12-1

Introducción a los archivos de imagen

Un archivo de fuente contiene las características más importantes de una fuente (número de líneas activas, ...). La memoria del proyector contiene una lista de archivos para las fuentes más comunes, que son los archivos estándar (llevan la extensión *.s). Si una nueva fuente corresponde a uno de estos archivos, se crea y guarda un archivo personalizado (extensión = *.C) para uso futuro.

Se pueden crear hasta 99 diferentes archivos personalizados. Se sobrescriban los últimos cuatro archivos.

También se puede cargar el archivo y modificarlo hasta cumplir con las especificaciones de la fuente.

La función AutoImage crea automáticamente un archivo (archivo personalizado) para una nueva fuente. Se utiliza la función AutoImage al :

- detectar una nueva fuente : AutoImage crea un archivo personalizado que el usuario puede modificar.

- pulsar el botón AutoImage en el mando a distancia

AutoImage funciona solamente en modo pantalla completa.

Cuando la función AutoImage no pueda encontrar un archivo y no esté cargado ningún archivo (lista vacía), lo cual significa que no se muestra la fuente, utilice la función *copiar*.

Operaciones posibles

Se pueden realizar las siguientes operaciones con los archivos :

- Cargar: Instalación de un archivo para una nueva fuente
- Editar : Adaptación de un archivo cargado a las especificaciones de la fuente
- Renombrar : Asignar otro nombre a un archivo
- Copiar: Copiar un archivo a un nuevo archivo
- Borrar: Eliminación de un archivo existente

12.2 Cargar un archivo

¿Cómo cargar un archivo ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Archivos de Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Archivos de Imagen*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Cargar*. (imagen 12-2)
5. Pulse la tecla **ENTER**.
   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 12-3)
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar el archivo deseado.
   Truco: *Para más información sobre los archivos de fuente disponibles y las especificaciones, véase "Archivos de fuente estándar", página 125.*
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se carga el archivo y se adapta la imagen.

Imagen 12-2

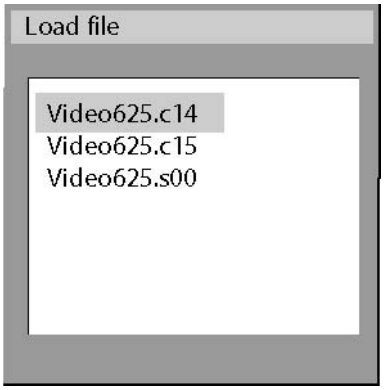


Imagen 12-3
Cuadro de diálogo para la carga de un archivo para una fuente de vídeo.

En el modo PiP, los archivos cargados serán del tipo datos si la ventana activa visualiza una fuente de datos y del tipo vídeo si la ventana activa visualiza una fuente de vídeo.

¿ La imagen no es perfecta ?

Si la imagen proyectada todavía no presenta el aspecto deseado después de haber seleccionado el archivo de mejor ajuste, seleccione el archivo activo y modifique este archivo.

12.3 Auto Imagen

¿ Qué se puede hacer ?

La función Auto Imagen crea el archivo de imagen más apropiado para la fuente conectada.

Auto Imagen calcula y mide varios parámetros de la fuente :

- Número total de pixels por línea
- Pixel inicial
- Fase
- Contraste/Brillo

Se puede utilizar Auto Imagen solamente para fuentes de datos.

Se puede medir el número total de pixels por línea de dos diferentes maneras :

- Escaneo limitado : Se explora un rango limitado para posibilitar una medición rápida.
  La operación dura aproximadamente 20 segundos (depende del archivo).
- Escaneo completo : Se explora el rango completo.
  La operación dura aproximadamente 1,5 minutos (depende del archivo).

¿ Cómo iniciar la función Auto Imagen ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Archivos de Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Archivos de Imagen*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Auto Imagen*.
5. Pulse → para abrir el menú.
6. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar el método de escaneo deseado. (imagen 12-4)
7. Pulse la tecla **ENTER**.
   Aparece un cuadro de texto visualizando una barra de progreso. (imagen 12-5)
   Truco: *Pulse la tecla* ***Cancel*** *para cancelar la operación.*

Imagen 12-4

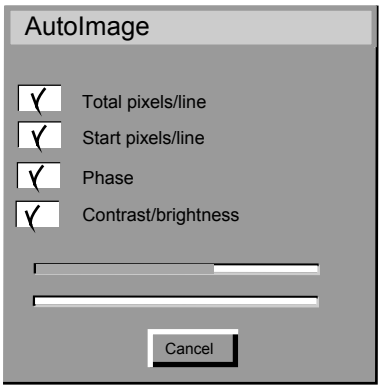


Imagen 12-5

La opción de menú Configuración Auto Image en el menú *Configuración Display* solamente surte efecto cuando la función Auto Imagen fue iniciada por el mando a distancia o durante la creación automática de archivos.

Cuando se inicia AutoImage por los menús, se realiza una verificación completa de todos los parámetros.

También se puede iniciar la función de Auto Image mediante la tecla AutoImage del mando a distancia.

12.4 Editar un archivo

¿ Que se puede hacer con la opción Editar ?

El menú Editar permite adaptar los parámetros de un archivo a las especificaciones de la fuente conectada. Consulte las especificaciones de la fuente antes de modificar los parámetros.

¿Cómo editar un archivo?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Archivos de Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Archivos de Imagen*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Editar*. (imagen 12-6)
5. Pulse la tecla **ENTER**.
   Aparece un cuadro de diálogo.
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar el archivo deseado.
   Nota: *En el modo PiP el cursor se sitúa automáticamente en el archivo activo que tiene el enfoque.*
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 12-7)
8. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 12-8)
9. Utilice ← o →, ↓ o ↑, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para modificar los parámetros y pulse ENTER para confirmar.
   Nota: *Campos de entrada agrisados no pueden actualizarse (pixels totales).*

Imagen 12-6

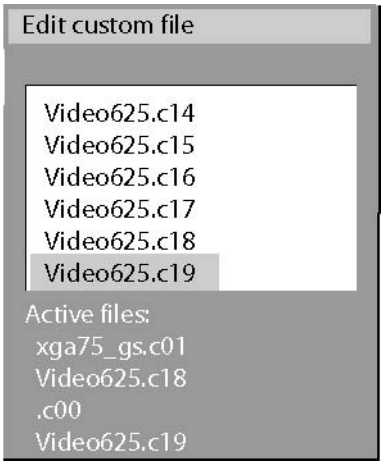


Imagen 12-7

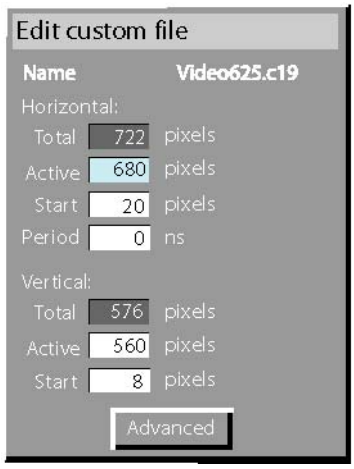


Imagen 12-8

¿ Que parámetros pueden modificarse ?

Se pueden modificar los siguientes parámetros :

- Pixels horizontales activos
- Posición inicial horizontal en pixels
- Período horizontal in µs
- Líneas activas verticales
- Posición inicial vertical en líneas

Los parámetros de vídeo avanzados

El botón **Advanced** permite acceder a los parámetros avanzados de una fuente de vídeo.

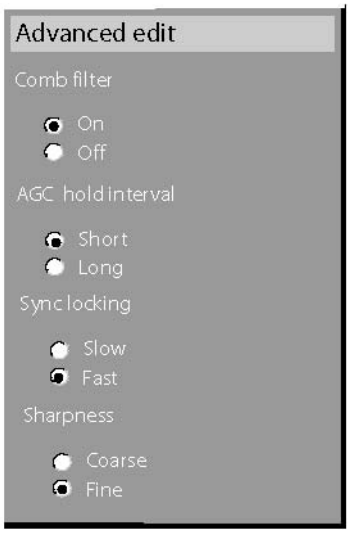


Imagen 12-9

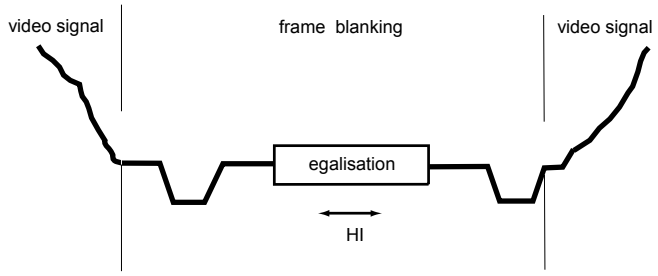


Imagen 12-10

HI AGC Hold interval (intervalo de retención)

El **filtro de peine**(comb filter) está habilitado por defecto.

El **AGC hold interval** es el período de tiempo durante el cual el AGC no está activo (AGC hold = no se mide la amplitud de la señal de vídeo), se puede elegir entre un corto y largo intervalo de retención.

Un largo intervalo de retención del AGC elimina las perturbaciones debidas a la protección anticopia Macrovision ®, lo cual reduce la probabilidad de encontrar una señal Macrovision ®.

Se recomienda la función **sync locking setting** para señales de vídeo de baja calidad (por ejemplo, señales de TV de baja calidad).

Se puede ajustar el parámetro **Sharpness** (nitidez) a coarse (grueso) o a fine (fino).

Es recomendable utilizar los valores por defecto.

Los parámetros avanzados para una fuente de datos

El botón **advanced** permite acceder a los parámetros avanzados de una fuente de datos.

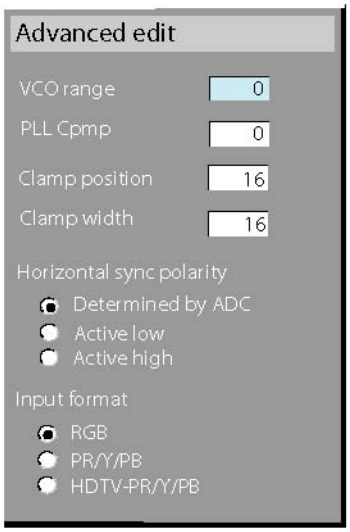


Imagen 12-11

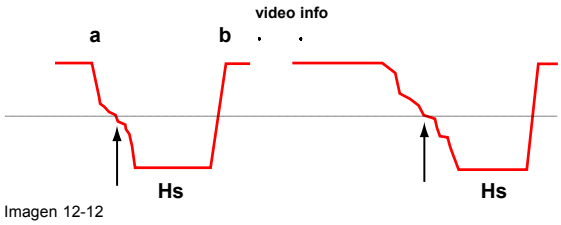


Imagen 12-12

Hs Pulso de sincronismo horizontal
a activo bajo
b activo alto

El parámetro **VCO range** permite fijar el rango de frecuencia del VCO (oscilador controlado por tensión).

El parámetro **Cpmp** (Charge pump current) sirve para ajustar la corriente del filtro pasa bajas.

El archivo de imagen ajuste los parámetres VCO Range y Cpmp. Sólo se puede modificar estos parámetros para finalidades especiales.

El parámetro **horizontal sync polarity** (polaridad del pulso de sincronismo) sirve para mejorar un borde de baja calidad. Se puede elegir entre flanco de subida (Active Low) y flanco de bajada (Active High).

Los parámetros para el formato de la señal (Input Format) dicen algo más sobre la señal conectada a los conectores BNCs. Son un complemento a la información en el menú de selección de la fuente.

- La opción RGB está seleccionada por defecto y significa que está conectada una señal RGB a los conectores BNC.

- Se debe seleccionar PR/Y/PB :

- Si está conectada una señal progresiva (señal de vídeo de 32 Khz.) a los conectores BNC (seleccione "*Datos en BNCs* en el menú de selección de la entrada).
- Si desea visualizar en el modo PiP una señal de vídeo en componentes en una ventana para fuentes de datos.

- HDTV-PR/Y/PB para señales de vídeo en componentes de alta definición

Es recomendable utilizar los valores por defecto.

12.5 Renombrar un archivo

¿ Cómo renombrar un archivo ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Archivos de Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Archivos de Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Renombrar*. (imagen 12-13)
5. Pulse la tecla **ENTER**.
   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 12-14)
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar el archivo deseado.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 12-15)

   Utilice ← o →, ↓ o ↑, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para cambiar el nombre y pulse ENTER para confirmar.

Imagen 12-13

Imagen 12-14

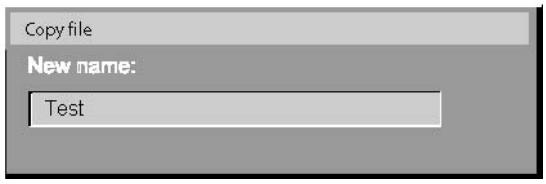


Imagen 12-15

12.6 Copiar

¿ Cómo copiar un archivo ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Archivos de Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Archivos de Imagen*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Copiar*. (imagen 12-16)
5. Pulse la tecla **ENTER**.
   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 12-17)
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar el archivo deseado.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 12-18)

   Utilice ← o →, ↓ o ↑ del mando a distancia o del teclado local para escribir el nuevo nombre y pulse **ENTER** para confirmar.

Imagen 12-16

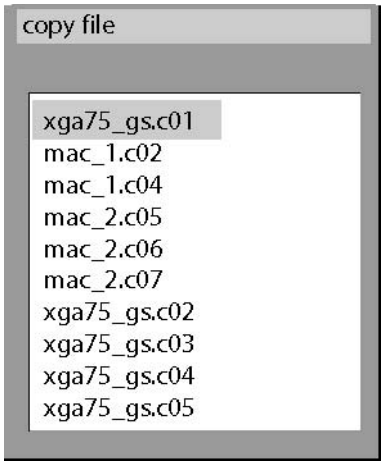


Imagen 12-17

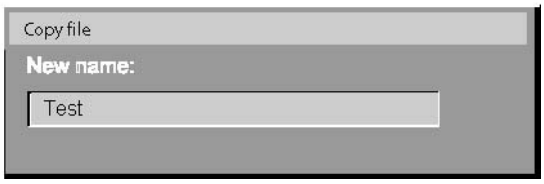


Imagen 12-18

Cuando la función AutoImage no pueda encontrar un archivo y no esté cargado ningún archivo (lista vacía), lo cual significa que no se muestra la fuente, utilice la función *copiar*. Se recomienda copiar un archivo estándar (.std) que no difiere mucho de la fuente y modifique este archivo para obtener una imagen de buena calidad.

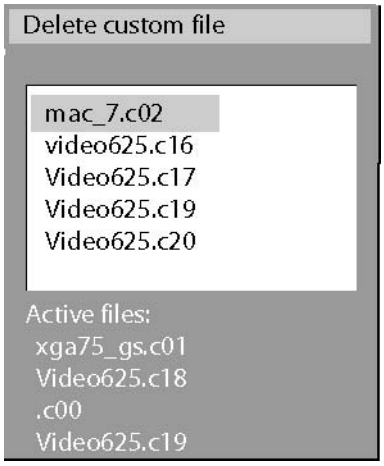
12.7 Borrar

¿ Cómo borrar un archivo ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Archivos de Imagen*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Archivos de Imagen*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Borrar*. (imagen 12-19)
5. Pulse la tecla **ENTER**.
   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 12-20)
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar el archivo deseado.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se borra y elimina el archivo de la lista.

Imagen 12-19


Delete custom file
mac_7.c02
video625.c16
Video625.c17
Video625.c19
Video625.c20
Active files:
xga75_gs.c01
Video625.c18
.c00
Video625.c19
Imagen 12-20

13. CONFIGURACIÓN DEL DISPLAY

Vision general

- Presentación a pantalla completa
- La pantalla de inicio
- El cuadro de texto
- Hacer una captura de pantalla
- Posición de la barra de menú
- Posición de la barra de estado
- Posición del control deslizante
- Configuración de AutoImage
- Blanking

13.1 Presentación a pantalla completa

Objetivo de la función Presentación a pantalla completa

La función de *Presentación a pantalla completa* sirve para forzar el proyector a utilizar la resolución nativa de los paneles LCD, sea cual sea la resolución nativa de la fuente.

¿ Cómo habilitar/deshabilitar la Presentación a pantalla completa ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Configuración Display*.
3. Pulse ? para desplegar el menú Display setup (Configuración del display)
4. Use ? o ? para seleccionar *Full screen representation (Presentación a pantalla completa)*
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Use ? o ? para seleccionar ON (Activada) u OFF (Desactivada)
7. Pulse la tecla **ENTER**.

La función *Mostrar resolución nativa* fuerza el proyectar a utilizar la resolución nativa de la fuente, véase "Mostrar la resolución nativa", página 63.

La opción *Presentación a pantalla completa* tiene prioridad sobre la función *Mostrar resolución nativa*.

Cuando se habilita la presentación a pantalla completa, se atenúa el ajuste de la relación de aspecto.

13.2 La pantalla de inicio

¿ Qué se puede hacer ?

Si la pantalla de inicio está habilitada, se visualizará la pantalla de identificación por unos segundos durante el arranque del proyector. Si así se desea, se puede desactivar la pantalla de inicio.

¿ Cómo habilitar/deshabilitar la pantalla de inicio ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Configuración Display*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Configuración Display*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Pantalla de Puesta en Marcha*.
5. Pulse → para desplegar el menú.

6. Utilice ↓ o ↑ para seleccionar la velocidad de transmisión deseada.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

13.3 El cuadro de texto

¿ Qué se puede hacer ?

Si la función de cuadro de texto está activada, se visualizará un control de deslizante para el ajuste de ciertos parámetros (contraste, ...) y una ventana con información acerca de la fuente (en la esquina inferior derecha de la pantalla).

¿ Cómo activar/desactivar el cuadro de texto ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Configuración Display*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Configuración Display*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Textbox*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Pulse ↓ o ↑ para activar o desactivar el cuadro de texto.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

13.4 Hacer una captura de pantalla

¿ Qué se puede hacer ?

Esta función permite capturar la imagen proyectada. Se almacena la captura de imagen en una tarjeta de 4 MB RAM. La captura de imagen puede servir de logotipo.

Puesto que al capturar una imagen, se borrará la captura de imagen anterior, se le pide confirmación antes de capturar la imagen.

Imagen 13-1
Logotipo por defecto (almacenado de fábrica)

¿ Cómo capturar una imagen ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Configuración Display*.
3. Pulse ? para desplegar el menú *Display setup (Configuración del display)*
4. Use ? o ? para seleccionar *Take screenshot (Hacer una captura de pantalla)* (imagen 13-2)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. Pulse **yes** para confirmar. (imagen 13-3)

   Se visualiza un cuadro de texto que le informa del progreso de la operación. (imagen 13-4, imagen 13-5)

Imagen 13-2

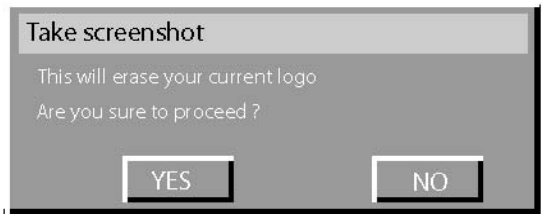


Imagen 13-3

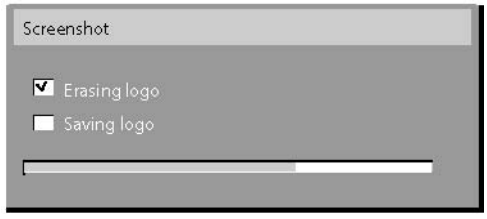


Imagen 13-4

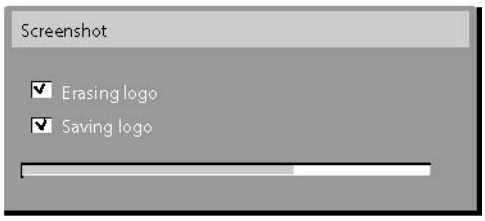


Imagen 13-5

13.5 Posición de la barra de menú

¿ Qué se puede hacer ?

Se puede centrar verticalmente la barra de menú entre la parte superior y el centro de la imagen. Esta funcionalidad puede útil para aplicaciones que no visualizan el contenido de la parte superior de la imagen.

Cómo centrar la barra asistente ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Configuración Display*.
3. Pulse ? para desplegar el menú *Display setup (Configuración del display)*
4. Use ? o ? para seleccionar el menú *Menu bar position (Posición de la barra de menú)* (imagen 13-6)
5. Pulse la tecla **ENTER**.
6. Use ? o ? para establecer la posición de la barra de menú

Imagen 13-6

13.6 Posición de la barra de estado

¿ Qué se puede hacer ?

Se puede centrar verticalmente la barra de estado (barra asistente) entre la parte inferior y el centro de la imagen. Esta funcionalidad puede útil para aplicaciones que no visualizan el contenido de la parte inferior de la imagen.

Cómo centrar la barra asistente ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Configuración Display*.
3. Pulse ? para desplegar el menú *Display setup (Configuración del display)*
4. Use ? o ? para seleccionar *Status bar position (Posición de la barra de estado)* (imagen 13-7)
5. Pulse la tecla **ENTER**.
6. Use ? o ? para establecer la posición de la barra de estado

Imagen 13-7

13.7 Posición del control deslizante

¿ Qué se puede hacer ?

Esta función permite colocar el control deslizante en cualquier lugar de la pantalla.

¿ Cómo desplazar el control deslizante ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Configuración Display*.
3. Pulse ? para desplegar el menú *Display setup (Configuración del display)*

4. Use ? o ? para seleccionar *Sliderbox position (Posición del control deslizante)* (imagen 13-8)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un control deslizante. Utilice las teclas de flecha para desplazar el control deslizante hasta la posición deseada. (imagen 13-9)

Imagen 13-8

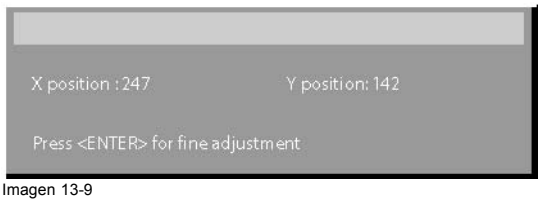


Imagen 13-9

Se puede efectuar un ajuste fino y un ajuste grueso de la posición. Pulse ENTER (el control deslizante debe ser visible) para conmutar entre el ajusto grueso y fino.

13.8 Configuración de AutoImage

¿ Qué se puede hacer ?

La función Autoimage detecta de manera automática las características de la fuente (número total de pixels por línea,...) y utiliza esta información para adaptar la imagen a los paneles LCD.

La función Autoimage puede adaptar la imagen a base de los siguientes datos :

- Número total de pixels por línea
- Pixel inicial
- Fase
- Contraste/Brillo

Sólo se puede hacer uso de Autoimage para señales de datos.

¿ Cómo configurar la función de Autoimage ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Configuración Display*.
3. Pulse ? para desplegar el menú *Display setup (Configuración del display)*
4. Use ? o ? para seleccionar *AutoImage setup (Configuración de Autoimage)* (imagen 13-10)

5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo.

   (imagen 13-11)

6. Utilice las teclas de flecha para seleccionar el parámetro deseado y pulse ENTER para activar o desactivarlo.

Imagen 13-10

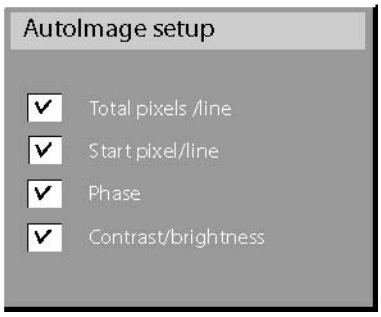


Imagen 13-11

¿ Cómo utilizar la función de Autoimage ?

1. Pulse la tecla **AutoImage** del mando a distancia.

   Aparece un cuadro de texto visualizando una barra de progreso.

Durante el proceso de AutoImage la fuente de datos desaparece de la pantalla (se visualiza un logo en el fondo si esta función está activada, véase capítulo "10. El Menú Señal", "Fondo", página 87).

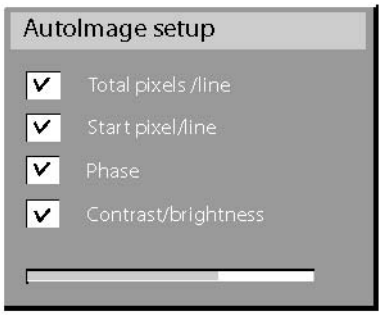


Imagen 13-12

13.9 Blanking

¿ Qué se puede hacer ?

Se puede realizar diferentes maneras de blanking :

- blanking superior
- blanking inferior
- blanking izquierdo
- blanking derecho

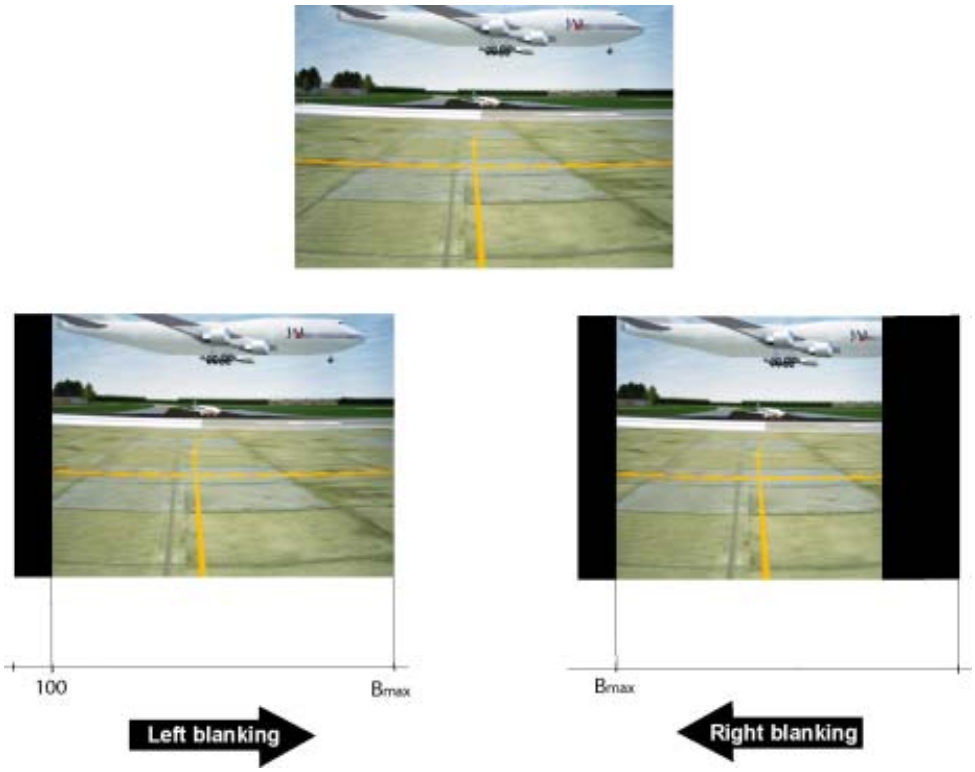


Imagen 13-13

Tenga en cuenta que aquí sólo se aplica el blanking en el display (es decir, el ajuste no se guarda en el archivo de imagen). Por tanto, sólo se puede hacer un tipo de blanking (ajuste) independientemente de la fuente.

¿ Cómo ajustar el blanking ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Configuración Display*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú.
4. Pulse las teclas ↑ o ↓ para seleccionar *Blanking*. (imagen 13-14)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un control deslizante. (imagen 13-15)
6. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para ajustar el blanking.

Imagen 13-14

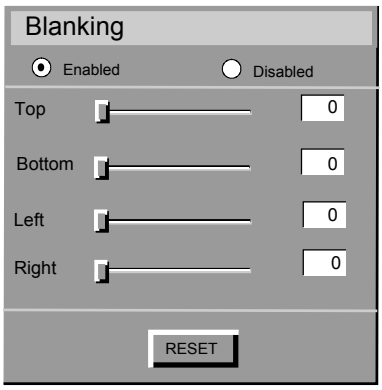


Imagen 13-15

Utilice las casillas de verificación para activar/desactivar el blanking

Utilice la tecla Reset para poner a cero los valores de blanking.

El blanking afecta también al logotipo.

14. EL MENÚ INSTALACIÓN

Vision general

- Ajustes de lente
- Dirección de proyector
- Orientación
- Idioma
- Teclas de Acceso Rápido
- Velocidad de transmisión de la conexión RS232
- Arranque automático
- Seguridad
- Cambiar la contraseña
- Gemini instalado (sólo para sistemas GEMINI CADWALL)

14.1 Ajustes de lente

¿ Qué se puede hacer ?

Se puede ajustar una lente motorizada a través del menú de instalación o bien, con las teclas del mando a distancia destinadas a tal efecto.

Se pueden ajustar los siguientes parámetros:

- Zoom
- Enfoque
- Desplazamiento (también para lentes no motorizadas)

¿Cómo ajustar el zoom/enfoque y el desplazamiento ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Instalación*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Ajuste Lente*. (imagen 14-1)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla. (imagen 14-2, imagen 14-3)

Imagen 14-1

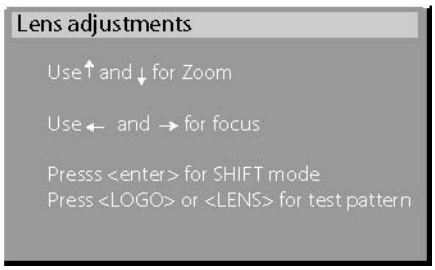


Imagen 14-2

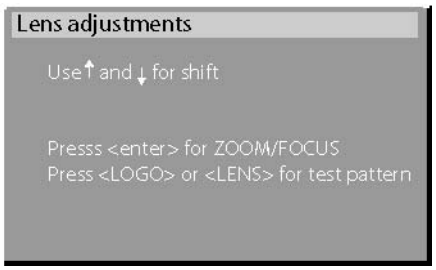


Imagen 14-3

14.2 Dirección de proyector

¿ Qué se puede hacer ?

En ciertos casos, puede ser necesario cambiar la dirección del proyector, por ejemplo para poder manejar dos o más proyectores con un solo mando a distancia.

La dirección del proyector debe corresponder a la dirección del mando a distancia.

¿ Qué se puede cambiar ?

La opción de menú Dirección del Proyector permite cambiar los siguientes parámetros :

- Dirección de proyector El usuario puede elegir cualquier dirección entre 0 y 255
- Dirección general: Se puede elegir entre 0 y 1

¿Cómo cambiar la dirección RC5 del proyector ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Instalación*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Dirección del Proyector*. (imagen 14-4)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece en pantalla un cuadro de diálogo. (imagen 14-5, imagen 14-6)

Imagen 14-4

Imagen 14-5

Imagen 14-6

Introducción de la nueva dirección

1. Introduzca la nueva dirección con las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local o con las teclas de flecha.

La dirección del proyector debe situarse el rango de 0 a 255.

¿Cómo cambiar la dirección general RC5 del proyector ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Instalación*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Dirección del Proyector*.
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece en pantalla un cuadro de diálogo. (imagen 14-7, imagen 14-8)

Imagen 14-7

Imagen 14-8

Introducción de la nueva dirección general

1. Introduzca la nueva dirección con las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local o con las teclas de flecha.

La dirección del proyector debe situarse en el rango de 0 a 1.

14.3 Orientación

Orientación del proyector

Dependiendo de la orientación del proyector se deben adaptarse los ajustes internos del proyector.

¿ Cómo cambiar el idioma ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Instalación*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Orientación*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↓ o ↑ para seleccionar la orientación deseada. (imagen 14-9)
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se adaptará la proyección. Una viñeta negra indica la configuración activa.

Imagen 14-9

14.4 Idioma

Idiomas disponibles

La lista de idiomas disponibles varía dependiendo de la versión del software del proyector.

¿Cómo cambiar el idioma ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Instalación*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Idioma*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Utilice ↓ o ↑ para seleccionar el idioma deseado. (imagen 14-10)
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Los menús aparecerán en el idioma seleccionado. Una viñeta negra indica el idioma actual.

Imagen 14-10

14.5 Teclas de Acceso Rápido

¿ Qué se puede hacer ?

El usuario puede asociar las 3 teclas de función situadas en la parte superior del mando a distancia con una de las opciones de menú.

Para cada función que no esté protegida por contraseña y para la cual no está disponible una tecla en el mando a distancia se puede establecer una asociación con una tecla de función.

¿ Cómo conseguir un resumen de las teclas de acceso rápido ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Instalación*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Teclas de Acceso Directo*. (imagen 14-11)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro texto.

Imagen 14-11

¿Cómo programar las teclas de acceso rápido ?

1. Recorre los menús hasta que aparezca en pantalla la función deseada.
2. Pulse la tecla de función deseada durante 3 segundos.

   La función está asociada con la tecla de acceso rápido.

Teclas preprogramadas de fábrica

-F1: Profundidad de color

-F2: Reducción de ruido

-F3: Orientación

14.6 Velocidad de transmisión de la conexión RS232

¿Cómo cambiar la velocidad de transmisión ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Instalación*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Vel. Transmisión RS232*. (imagen 14-12)
5. Pulse → para desplegar el menú.

6. Utilice o ↑ para seleccionar la velocidad de transmisión deseada.
7. Pulse **ENTER**.

Imagen 14-12

14.7 Arranque automático

¿ Qué se puede hacer ?

El arranque automático hace que el proyector se encienda automáticamente tras un fallo de alimentación, sin pasar al modo standby.

El proyector se arrancará tras el restablecimiento de la alimentación y recuperará los últimos ajustes (última fuente, ...).

Se puede desactivar esta funcionalidad cuando se producen efectos indeseables, por razones de seguridad, etc.

Si el arranque automático está habilitado, se deben tomar las medidas de seguridad necesarias.

Asegúrese que las condiciones ambientales no han cambiado cuando el proyector se arranca tras el restablecimiento de la alimentación.

¿ Cómo habilitar/deshabilitar el arranque automático ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Instalación*.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Puesta en Marcha Automática*.
5. Pulse → para desplegar el menú.
6. Pulse ↓ o ↑ para habilitar o deshabilitar el arranque automático.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

14.8 Seguridad

¿ Qué se puede hacer ?

Está implementado un sistema de seguridad que protege el proyector contra robo.

Un código PIN permite al usuario bloquear el proyector tras la introducción de una contraseña no válida.

Se debe introducir el código PIN al encender el proyector. Si el usuario introduce tres veces una clave de acceso errónea el proyector queda bloqueado durante 15 minutos, la segunda vez el proyector queda bloqueado por 30 minutos, 1 hora, etc.

Se puede habilitar o deshabilitar el modo de seguridad.

¿ Cómo activar el modo de seguridad ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Seguridad*. (imagen 14-13)
5. Pulse → para abrir el menú.
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *ON*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo. (imagen 14-14)
8. Utilice las teclas de flecha para seleccionar YES y pulse **ENTER** para confirmar.

   Aparece un cuadro de diálogo.

   Escriba su nombre, el nombre de firma, ... (Esta información aparece en la pantalla de identificación). (imagen 14-15)
9. Pulse ACCEPT.

   Aparece un cuadro de diálogo.

   Introduzca el código PIN, y confírmelo. (imagen 14-16)

   Aparece un cuadro de diálogo informativo. Pulse **ENTER** o **BACK** para cerrar el cuadro de diálogo. (imagen 14-17)

Imagen 14-13

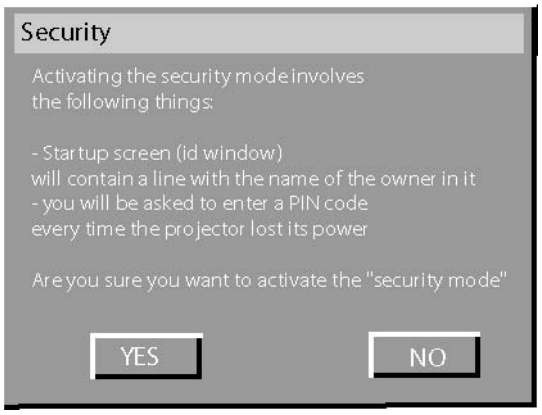

Security
Activating the security mode involves
the following things:
- Startup screen (id window)
will contain a line with the name of the owner in it
- you will be asked to enter a PIN code
every time the projector lost its power
Are you sure you want to activate the "security mode"
YES
NO

Imagen 14-14

Imagen 14-15

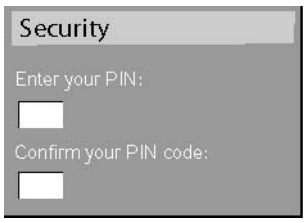


Imagen 14-16

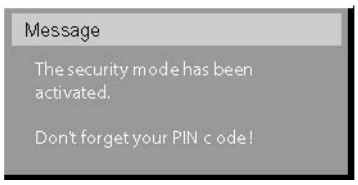


Imagen 14-17

¿ Cómo desactivar el modo de seguridad ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú.
4. Pulse ↑ o ↓ para seleccionar *Seguridad*.
5. Pulse → para abrir el menú.
6. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *OFF*.
7. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo.
8. Introduzca su código PIN.

   El modo de seguridad está desactivado.

14.9 Cambiar la contraseña

¿Cómo cambiar la contraseña ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Instalación*.
4. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *Cambiar Contraseña*. (imagen 14-18)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   Aparece un cuadro de diálogo.

   (imagen 14-19)
6. Utilice ← o →, las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local para introducir la contraseña.

   Aparecen asteriscos, no los caracteres que escribe.

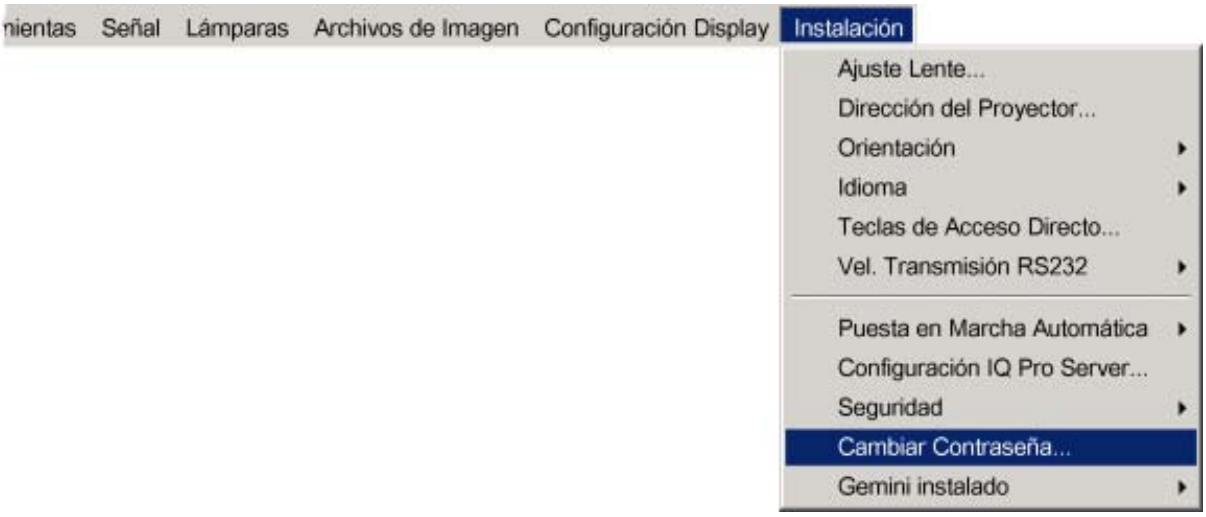


Imagen 14-18

Imagen 14-19

Se debe confirmar la nueva contraseña.

Si ha olvidado la contraseña, póngase en contacto con un técnico Barco autorizado.

14.10Gemini instalado (sólo para sistemas GEMINI CADWALL)

¿ Cuándo debe habilitarse ?

La opción Gemini es necesaria cuando se usa el iQ en un sistema Gemini CADWALL de 2 canales. Si se habilita Gemini, se modifican las restricciones relativas a la diferencia de número total de líneas permitido:

- 1 línea para fuentes no entrelazadas (en lugar de 0)
- 2 líneas para fuentes entrelazadas (en lugar de 1)

El ajuste por defecto es NO. Nunca active esta opción si no se utiliza un sistema Gemini CADWALL.

¿ Cómo se habilita Gemini ?

1. Pulse **MENU** para visualizar la barra de menú.
2. Pulse → para seleccionar el menú *Instalación*.
3. Pulse ↓ para desplegar el menú *Instalación*.
4. Use ? o ? para seleccionar *Gemini installed (Gemini instalado)* (imagen 14-20)
5. Utilice ↑ o ↓ para seleccionar *ON*.
6. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se habilita la opción Gemini

al
Lámparas
Archivos de Imagen
Configuración Display
Instalación
Ajuste Lente...
Dirección del Proyector...
Orientación
Idioma
Teclas de Acceso Directo...
Vel. Transmisión RS232
Puesta en Marcha Automática
Configuración IQ Pro Server...
Seguridad
Cambiar Contraseña...
Gemini instalado
Si
No

Imagen 14-20

A. LIMPIEZA DE LOS FILTROS DE POLVO

Vision general

- Filtros de polvo
- Limpieza

A.1 Filtros de polvo

Ubicación de los filtros

El proyector está equipado con 4 filtros.

1. Filtro 1: Lámpara 1
2. Filtro 2: Lámpara 2
3. Filtro 3 : Filtro X-Cube
4. Filtro 4 : Filtro de entradas

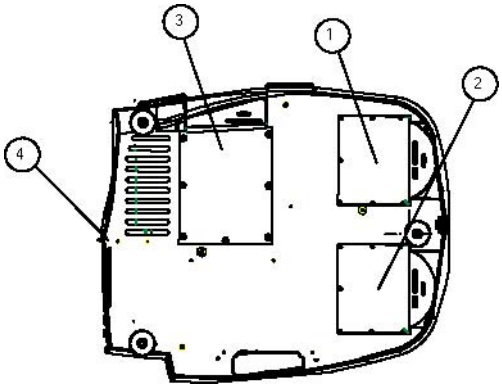


Imagen A-1
Ubicación de los filtros

1 Filtro de lámpara 1
2 Filtro de lámpara 2
3 Filtro X-Cube
4 Filtro de entradas

A.2 Limpieza

¿ Cómo limpiar los filtros de polvo ?

1. Posicionar el proyector de tal manera que el filtro que desea limpiar sea fácilmente accesible.
2. Empuje la palanca hacia abajo para liberar el filtro. (imagen A-2)
3. Retire el filtro. (imagen A-3, imagen A-4, imagen A-5)

   Véase imagen A-6.
4. Limpie el filtro de polvo con un paño seco.
5. Vuelva a insertar el filtro de polvo en su alojamiento.

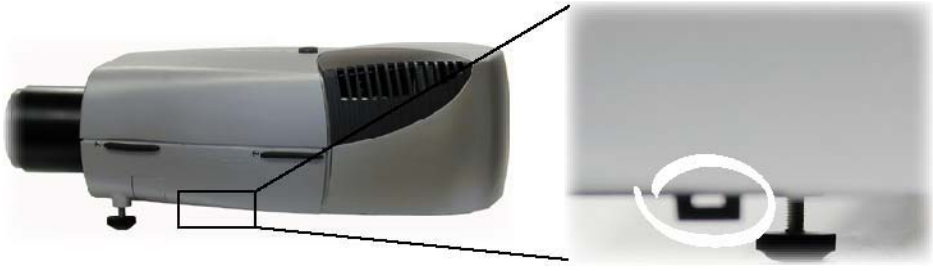


Imagen A-2
Ubicación del filtro X-cube y la palanca de liberación.

Imagen A-3
Remoción del filtro de lámpara

Imagen A-4
Los filtros de lámpara y el filtro X-Cube

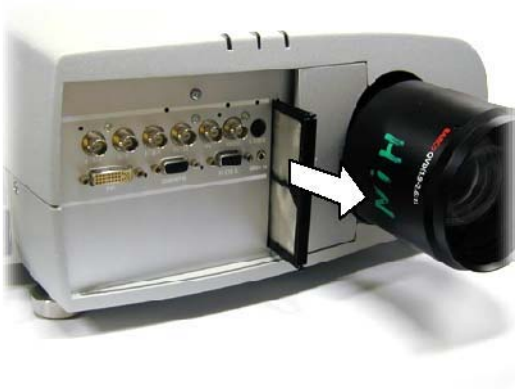


Imagen A-5
Remoción del filtro de entradas

Imagen A-6
El filtro de entradas

Cuando el flujo de aire caiga por debajo del valor umbral preestablecido, aparecerá una advertencia en la pantalla.

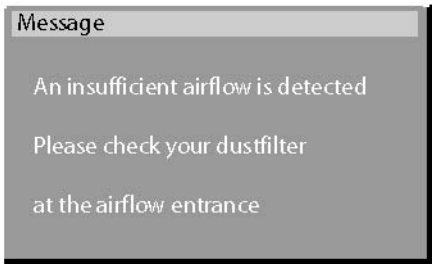


Imagen A-7

Si este es el caso, es sumamente recomendable reemplazar o limpiar el filtro de polvo de la unidad X-Cube. Si no se reemplaza o limpia el filtro, se reduce la vida útil de los paneles LCD y de los analizadores.

El fabricante se reserva el derecho de negar toda reparación bajo garantía si el proyector ha funcionado con filtros de polvo sucio.

B. ARCHIVOS DE FUENTE ESTÁNDAR

B.1 Descripción de la tabla

Descripción de la tabla

Los archivos de imagen estándar siguientes se han programado previamente en el proyector.

Nombre[4]	Resolución[5]	Fvert Hz[6]	FHor kHz[7]	Fpix MHz[8]	Ptot[9]	Pact[10]	Ltot[11]	Lact[12]
1600_48V	1600x600i	48,040	62,500	135,000	2160	1600	651	600
CGA	640x200i	59,924	15.700	14.318	912	640	262	200
COMPUSC4	1024x480i	29,945	30,694	39,779	1296	1024	512	480
DOS1_70	720x400	70	31,500	28,350	900	720	449	400
DOS3_56	640x400	56	24,800	21,030	848	640	440	400
DOS4_85	640x400	85	37,860	31,500	832	640	445	400
ED	735x480	59,943	31,470	28,638	910	735	525	480
EGA	640x350	59,702	21,851	16,257	744	640	366	350
ESVGA_75	832x624	73	47,900	53,648	1120	832	660	624
EXGA_60	1152x864	60	54,900	79,934	1456	1152	916	864
EXGA_80	1152x864	80,000	76,499	110,159	1140	1152	958	864
EXGA_85	1152x864	85 ,000	77,202	121,671	1576	1152	907	864
EXGA1_70	1152x864	70	63,800	94,424	1480	1152	912	864
EXGA1_75	1152x864	75	67,499	107,999	1600	1152	900	864
EXGA2_70	1152x864	70	66,098	99,941	1512	1152	945	864
EXGA2_75	1152x864	75	75,199	110,092	1464	1152	1002	864
FMR	640x400i	42,323	36,440	28,570	784	640	431	400
GE_50	640x400	50	31,200	44,928	1440	1163	625	522
GE_60	1085x480	60	30,700	41,261	1344	1085	512	480
hd_1080i	1920x540	60	33,750	74,249	2200	1920	563	540
hd_24p	1920x1080	24,000	27,000	74,000	2750	1920	1125	1080
hd_24sf	1950x540	48,000	27,000	74,000	2750	1950	562	540
hd_25i	1920x540	50,000	28,125	74,000	2640	1920	562	540

4. Nombre: nombre del archivo, contiene los ajustes.
5. Resolución: resolución de imagen, cuando contiene ..i al final, significa que está entrelazada.
6. Fvert Hz: frecuencia de trama vertical de la entrada
7. FHor kHz: frecuencia horizontal de la entrada
8. Fpix MHz: frecuencia de píxel
9. Ptot: píxeles totales en una línea horizontal.
10. Pact: píxeles activos en una línea horizontal.
11. Ltot: líneas totales en un campo
12. Lact: líneas activas en un campo.

Nombre[4]	**Resolución[5]**	**Fvert Hz[6]**	**FHor kHz[7]**	**Fpix MHz[8]**	**Ptot[9]**	**Pact[10]**	**Ltot[11]**	**Lact[12]**
hd_25p	1920x1080	25,000	28,125	74,000	2640	1920	1125	1080
hd_30p	1920x1080	30,000	33,750	74,000	2200	1920	1125	1080
hd_60p	1280x720	60,000	45,000	74,000	1650	1280	750	720
INTER_GR	1184x886	67,170	61,796	92,941	1504	1184	920	886
IQPC_SXGA_2	1366x1024	59	62,933	106,230	1688	1366	1067	1024
IQPC_SXGA_D	1280x1024	60	63,857	107,791	1688	1280	1063	1024
IQPC_XGA_1	1024x768	61	49,005	65,863	1344	1024	807	768
IQPC_XGA_2	1024x768	60	48,485	65,164	1344	1024	807	768
IQPC_XGA_D	1024x768	61	49,005	65,863	1344	1024	806	768
MAC_3	512x384	60,147	24,480	15,667	640	512	407	384
MAC_4	560_384	60,147	24,480	17,234	704	560	407	384
MAC_5	512x342	60,158	22,259	16,670	704	512	370	342
MAC_6	832x624	74,546	49,722	57,280	1152	832	667	624
MAC_7	1024x768	74,907	60,150	80,000	1330	1024	803	768
MAC_LC	640x480	66,619	34,975	31,338	896	640	525	480
MAC_POR	640x870	74,996	68,846	57,280	932	640	918	870
METH_BOOT1	720x400	70	31,500	28,350	900	720	448	400
METH_BOOT2	640x480	59	31,000	24,800	800	640	524	480
MXGA_100	1152x864	100	92,997	145,820	1568	1152	930	864
NTSC	675x240	60	15,748	13,512	858	675	263	240
NTSC_LIMO_x2	834x482	60	31,496	32,252	1024	834	525	482
NTSC_LIMO_x3	834x715	60	46,646	47,766	1024	834	778	715
NTSC_LIMO_x4	834x961	60	62,992	64,504	1024	834	1050	961
PAL	675x286	50	15,625	13,500	864	675	313	286
PAL_LIMO_x2	834x574	50	31,250	32,000	1024	834	626	574
PAL_LIMO_x3	834x850	50	46,296	47,407	1024	834	926	850
PAL_LIMO_x4	834x1146	50	62,500	64,000	1024	834	1250	1146
PAM500	640x400	60,000	26,400	22,810	864	640	440	400
PAM800	1120x375i	44,936	36,443	50,000	1372	1120	406	375
PC98_2	1120x375i	39,994	32,835	47,840	1457	1120	411	375
PC98_3	1120x750	60,000	50,000	78,569	1571	1120	833	750
S1152_66	1152x900	66,004	61,846	94,500	1528	1152	937	900

Nombre[4]	Resolución[5]	Fvert Hz[6]	FHor kHz[7]	Fpix MHz[8]	Ptot[9]	Pact[10]	Ltot[11]	Lact[12]
S1152_76	1152x900	76,637	71,809	108,000	1504	1152	937	900
S1600_67	1600x1280	67	89,286	200,000	2240	1600	1334	1280
SDI_625	675x278i	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
SDI_525	675x240i	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
SG_50	1600x1200	50,000	62,500	130,313	2085	1600	1250	1200
SG_60_1	1280x1024	60,000	63,900	107,352	1680	1280	1065	1024
SG_60_2	1024x768	60,000	48,780	64,390	1320	1024	813	768
SG_60_3	960x680	60,000	43,200	54,432	1260	960	720	680
SG_60_4	1600x1200	60,000	75,000	156,375	2085	1600	1250	1200
STOR_100	764x287	100	31,300	30,361	970	764	313	287
STOR_120	810x247	119	31,300	30,361	970	810	263	247
STOR_50	1024x512	50	31,300	40,064	1280	1024	625	512
STOR_60	1024x512	60	31,300	40,064	1280	1024	525	512
SUNEWS67	1280x1024	67,189	71,691	117,000	1632	1280	1067	1024
SUNEWS76	1280x1024	76,107	81,130	135,000	1664	1280	1066	1024
SUNXGA60	1024x768	59,984	48,287	64,125	1328	1024	805	768
SUNXGA70	1024x768	70,041	56,596	74,250	1312	1024	808	768
SUNXGA77	1024x768	77,069	62,040	84,375	1360	1024	805	768
SUP_MAC	1024x768	60,000	48,780	63,999	1312	1024	813	768
SVGA_56V	800x600	56,250	35,156	36,000	1024	800	625	600
SVGA_60V	800x600	60,317	37,879	40,000	1056	800	628	600
SVGA_72_1	800x600	72,084	48,080	50,003	1040	800	666	600
SVGA_72_2	800x600	72,084	48,080	50,003	1040	800	667	600
SVGA_75	800x600	75,000	46,875	75,000	1056	800	625	600
SVGA_85	800x600	85,000	53,635	56,250	1048	800	631	600
SXGA_72_1	1280x1024	72	76,699	128,854	1680	1280	1061	1024
SXGA_72_2	1280x1024	72	76,970	130,080	1690	1280	1069	1024
SXGA_75	1280x1024	75	79,974	134,997	1688	1280	1066	1024
SXGA_76	1280x1024	76	81,103	134,955	1664	1280	1066	1024
SXGA_85	1280x1024	85	91,149	157,506	1728	1280	1072	1024

Nombre[4]	Resolución[5]	Fvert Hz[6]	FHor kHz[7]	Fpix MHz[8]	Ptot[9]	Pact[10]	Ltot[11]	Lact[12]
SXGA_L	1280x1024	60	62,500	84,000	1344	1280	1041	1024
SXGA+_60	1280x1024	60	63,980	107,997	1688	1280	1066	1024
SXGA2_60	1280x960	60	59,999	107,998	1800	1280	1000	960
SXGA2_85	1280x960	85	85,940	148,505	1728	1280	1011	960
SXGA50	1280x1024	50	52,351	88,368	1688	1280	1047	1024
SXGA60v	1280x1024	60	63,658	110,001	1728	1280	1056	1024
SXGAP_70	1024x1280	70	92,902	133,779	1440	1024	1326	1280
SXGAP1_60	1024x1280	60	77,700	83,916	1080	1024	1297	1280
SXGAP2_60	1024x1280	60	79,498	110,661	1392	1024	1325	1280
UXGA_60	1600x1200	60	75,002	162,004	2160	1600	1250	1200
UXGA_65	1600x1200	65	81,248	175,496	2160	1600	1250	1200
UXGA_70	1600x1200	70	87,497	188,993	2160	1600	1250	1200
UXGA_75	1600x1200	75	93,747	202,494	2160	1600	1250	1200
UXGA_85	1600x1200	85	106,247	229,494	2160	1600	1250	1200
UXGA_L	1600x1200	60	72,801	119,977	1648	1600	1216	1200
UXGAP1_60	1200x1600	59	95,804	119,946	1252	1200	1620	1600
UXGAP2_60	1200x1600	60	99,404	163,817	1648	1200	1656	1600
VGA_60	640x480	60	31,326	25,061	800	640	525	480
VGA_66	640x480	67	35,100	30,326	864	640	525	480
VGA_72	640x480	73	37,860	31,500	832	640	520	480
VGA_75	640x480	75,000	37,500	31, 500	840	640	500	480
VGA1_85	640x480	85,000	43,369	36,000	832	640	509	480
VGA2_85	720x400	85,000	37,900	35,475	936	720	446	400
VGA75ISO	640x480	75,000	39,375	31,500	800	640	525	480
VIDEO525	1302x239i	29,970	15,734	32,207	1302	1024	263	239
VIDEO625	1024x278i	25,000	15,625	31,984	1310	1024	313	278
XGA_43	1024x384	87	35,500	44,872	1264	1024	409	384
XGA_60	1024x768	60,000	48,360	64,996	1344	1024	806	768
XGA_70_1	1024x768	70,000	56,475	74,999	1328	1024	806	768
XGA_70_2	1024x768	70,000	57,052	78,047	1368	1024	815	768

Nombre[4]	**Resolución[5]**	**Fvert Hz[6]**	**FHor kHz[7]**	**Fpix MHz[8]**	**Ptot[9]**	**Pact[10]**	**Ltot[11]**	**Lact[12]**
XGA_72	1024x768	71,955	58,140	80,000	1376	1024	808	768
XGA_75_1	1024x768	75	60,024	78,752	1312	1024	800	768
XGA_75_2	1024x768	76	61,080	86,000	1408	1024	806	768
XGA_85	1024x768	85,000	68,680	94,500	1376	1024	808	768
XGA_EOS	1024x768	63,000	50,000	67,200	1344	1024	796	768
XGA75_GS	1024x768	74,534	59,701	79,284	1328	1024	801	768

Tabla B-1

GLOSARIO

AGC (o CAG)

Control automático de la ganancia : Permite el control automático de la amplitud (ganancia) de las señales de vídeo entrantes.

ANSI 73.11

Enchufe americano para conectar el cable de alimentación a la toma de corriente.

CEE7

Enchufe europeo para conectar el cable de alimentación a la toma de corriente.

Dirección del proyector

La dirección programada en el proyector que permite manejarlo individualmente.

Dirección general

Dirección por defecto. Los proyectores ejecutan los comandos de un mando a distancia en el cual está programada la dirección general.

DVI

Digital Visual Interface is a display interface developed in response to the proliferation of digital flat panel displays.

The digital video connectivity standard that was developed by DDWG (Digital Display Work Group). This connection standard offers two different connectors: one with 24 pins that handles digital video signals only, and one with 29 pins that handles both digital and analog video. This standard uses TMDS (Transition Minimized Differential Signal) from Silicon Image and DDC (Display Data Channel) from VESA (Video Electronics Standards Association).

DVI can be single or dual link.

Graphics

Resolución nativa de los paneles LCD = 1024 pixels x 768 pixels (4:3)

PiP

PiP es la abreviatura de "Picture in Picture" (Imagen en Imagen) y permite visualizar simultáneamente múltiples ventanas, cada una conteniendo una diferente imagen. Se puede visualizar tanto fuentes de vídeo como de datos.

Reality(SXGA)

Resolución nativa de los paneles LCD = 1366 pixels x 1024 pixels (4:3)

Reality(SXGA+)

Resolución nativa de los paneles LCD = 1400 pixels x 1050 pixels (4:3)

SDI

Serial Digital Interface (interfaz serie digital)

Selector de vídeo

El selector de vídeo es una interfaz gráfica que le proporciona un resumen de todas las entradas de vídeo (vídeo compuesto y S-vídeo) con indicación de que están activas (llevan una señal) o no así como si están seleccionadas o no.

Vídeo en componentes

El término Vídeo en componentes hace referencia a que se separa la información de vídeo en los componentes PR, Y y PB. Por otra parte, en la señal de vídeo compuesto no se separan los componentes que llevan la información.

ÍNDICE

A

AGC 73
Ajustes 113
  Lente 113
Ajustes de imagen 57
  Menú Imagen 57
Ajustes generales 51
  Menú General 51
Antes de comenzar 31, 35, 37, 39, 41–42
  Ajuste rápido 37
    Lente 37
  Ajustes rápidos 37
  Dirección 39
  Manejo del menú 42
  Manejo del proyector 41
    Zoom Digital 41
  Tiempo de uso de la lámpara 35
  Uso de los cuadros de diálogo 42
Archivo 96, 98, 101–103
  Borrar 103
  Cargar 96
  Copiar 102
  Editar 98
  Renombrar 101
Archivos de fuente 125
  Estándar 125
Archivos de imagen 125
  estándar 125
Arranque 118
  Automático 118
Audio 26
  Conexión 26
Auto Imagen 97
AutoImage 109
  Configuración 109

B

Barra de estado 108
Barra de menú 107
Batería 17
  Colocación 17
blanking 68
Blanking 111

C

Caja de transporte 7
  Contenido 7
Captura de pantalla 106
Conexión de fuentes de entrada 27–29
  Configuración avanzada 27–29
    Entrada de 5 cables 27
    Introducción 27
    Resumen 29
    S-Video 28
Conexiones 19–20, 26–27
  Alimentación 19
  Comunicación 26
    Entrada RS232 26
  Conexión de fuentes de entrada 19–20, 27
    Configuración avanzada 27
    Entradas disponibles 20
    Secciones 20
Conmutación 85
  Modo de conmutación 85
Contraseña 120
  Cambiar la contraseña 120
Cuadro de texto 106

D

Diagnósticos 83
Digital 24–25
  DVI 24
  SDI 25
Dimensiones 8
  Proyector 8
Dirección 39–40, 114
  Dirección del proyector 114
  Programación 40
    Mando a distancia 40
  setting 39
Display 105
  Configuración 105

E

Embalaje 7–8
  Lente 8
  Proyector 7
Entrada 21–26, 45–46, 68
  Balance de entrada 68
  Conexión de fuentes de entrada 21–26
    Audio 26
    DVI 24
    Entrada de 5 cables 21
    Entrada de ordenador 24
    Entrada de S-vídeo 23
    Entrada de vídeo compuesto 22
    SDI 25
  Selección 45
  Selección de entrada 46

F

Filtros 123
  Limpieza 123
  Ubicación 123
Fondo 87
Fuente 85
  Modo de conmutación 85

G

Ganancia 73
  Control automático 73
  Control manual 73
Gemini 121

H

Historial 92

I

Idioma 116
Instalación 11, 121
  Gemini 121
  Instrucciones 11
Instrucciones de instalación 11
  Generalidades 11
Instrucciones de Instalación 11–12, 15
  Configuraciones 12
  Lentes 15
  Seguridad 11
    Avisos de seguridad 11

L

Lámpara 35–36

Fallo 36
Tiempo de uso 35
Lente 8, 16–17, 37, 113
Ajuste rápido 37
Ajustes de lente 113
Embalaje 8
Desembalaje 8
Limpieza 17
Quitar 16
Lentes 15–16
Fórmulas 15
Instalación 16
Lentes disponibles 15
Limpieza 123
Filtros de polvo 123

M

Mando a distancia 17, 31, 33, 37
Batería 17
Terminología 33
Resumen 33
Uso 37
Menú 41–42, 45, 51, 57–60, 64–65, 67–68, 73, 75–83, 85, 87, 89–90, 92–93, 95–96, 98, 101–103, 105–106, 108–109, 113–118, 120
Estructura 41
Herramientas 76
PiP 76
Manejo del menú 42
Menú Archivos de Imagen 95–96, 98, 101–103
Borrar archivo 103
Cargar archivo 96
Copiar archivos 102
Diagrama de flujo 95
Editar archivos 98
Renombrar archivos 101
Menú de Selección entrada 45
Diagrama de flujo 45
Menú General 51
Diagrama de flujo 51
Menú Herramientas 75, 77–83
Añadir una ventana PiP 78
Borrar configuración PiP 81
Configuración PiP 79
Diagnósticos 83
Diagrama de flujo 75
Eliminar una ventana PiP 79
Guardar una configuración PiP 79
PiP Adjust 82
Renombar configuración PiP 80
Selección PiP 77
Menú Imagen 57–60, 64–65, 67–68, 73
AGC en video 73
Ajustes 57
Balance de entrada 68
Brillo 58
Color 58
Contraste 58
Control manual de la ganancia 73
Detección del modo fílmico 67
Fase 59
Gama 59
Matiz 59
Nitidez 59
Reducción de ruido 60
Relación de aspecto 60
Temperatura de color 65
Trapecio 64
Menú instalación 113
Menú Instalación 105–106, 108–109, 113–118, 120
Ajustes de lente 113
Arranque automático 118
Cambiar la contraseña 120
Capturar la pantalla 106
Configuración Auto Image 109
Cuadro de texto 106
Dirección del proyector 114
Idioma 116
Orientación del proyector 115
Pantalla de inicio 105
Posición Control deslizante 108
Presentación a pantalla completa 105
Teclas de Acceso Rápido 117
Velocidad de transmisión RS232 117
Menú Lámparas 89–90, 92–93
Aviso Tiempo de uso 93
Diagrama de flujo 89
Modo 90, 92
Puesta a cero tiempo de uso 92
Tiempos de servicio 89
Menú Señal 85, 87
Diagrama de flujo 85
Fondo 87
Modo de conmutación 85
Selección de entrada 45
Menú General 51–55
Audio 53–55
Ajuste de la configuración 54
Ajustes 55
Congelado 52
Identificación 55
Pausa 51
Temporizador de standby 53
Menú Imagen 63
Resolución 63
Modo de lámparas 90

N

Ninguna señal 87
Fondo 87
notas 5
información general 5
Notas 5

O

Orientación 115
Orientación del proyector 115

P

Pantalla de Identificación 55
Pantalla de inicio 105
PiP 77–82
Adjust 82
Añadir una ventana 78
Configuración 79
Configuración PiP 79–81
Borrar 81
Guardar 79
Renombrar 80
Eliminar una ventana 79
Selección 77
Posición Control deslizante 108
Praxis 5
Nota 5
Presentación a pantalla completa 105
Proyector 7–8, 34, 40
Dimensiones 7–8
Embalaje 7
Desembalaje 7
Manejo 40
Puesta en marcha 34

Q

Quitar 16
Lente 16

R

Resolución nativa 63

S

Secciones 20
  Entrada 20
Seguridad 118
Selección de entrada 47–48
  S-Vídeo 47–48
Selección de lentrada 46
  Vídeo compuesto 46

T

Teclado local 31
Teclas de Acceso Rápido 117
Temporizador 53
Tiempo de uso 92–93
  Aviso 93
  Puesta a cero 92

V

Velocidad de transmisión RS232 117
Video 73
  AGC 73
  Control manual de la ganancia 73
Vídeo 22–23
  S-vídeo 23
  Vídeo compuesto 22

Z

Zoom Digital 41

Hoja de revisión

A:

Barco nv Intelligent Displays
Noordlaan 5, 8520 Kuurne
Teléfono: +32 56.36.82.11, Fax: +32 56.35.86.51
E-mail: presentations.bid@barco.com, Web: www.barco.com

Desde: _____

Fecha: _____

Por favor, introduzca las siguientes correcciones en la documentación (**R5976367S/08**):

página	erróneo	correcto